PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFOMATIKAI MAGAZIN ■ 98/12_

DÍNÓMÁNIA

TUROK 2

EA SPORTS Történelem

Baldur's Gate - beta teszt

Rage of Mages

Populous 3

TA - CORE CONTENGENCY
ISRAELI AIR FORCES
PEOPLE'S GENERAL
SHOGO M.A.D
REDJACK
NHL 99
HARDWAR

EXTRA!
Tomb Raider 3
Rouge Squadron

996 Ft

2. GENERÁCIÓS 3D KÁRTYÁK TESZTJE

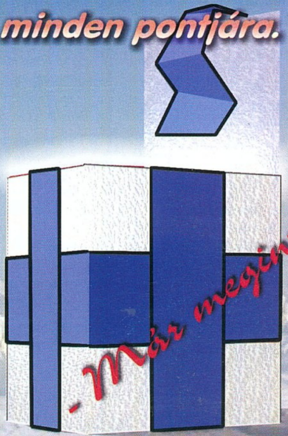
VIRTUAL
A
VIRTUAL WORLD
ÉS AZ
ELECTRONIC ARTS™
KARÁCSONYI AKCIÓJA
50%
kedvezmény minden Electronic Arts programra !
Ha 1998 november 20 és december 31 között valamelyik üzletünkben tasági kártyát váltasz, akkor egy Electronic Arts játékot féláron vásárolhatsz meg !
A tagsági kártya előnyei:
- 10% kedvezmény minden további vásárlásból.
- A CD-ROM-ok vásárlás előtt kipróbálhatóak.
- A tagság örökös, nem kell megújítani.
- Ára csak 6.000 Ft.
Moto Racer 2
IAF ISRAELI AIR FORCE
FIFA 99
NHL 99
NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT

WORLD

"...és midőn egy csillag vezeté az bölcseket az ígéretnek földjére, hol meglelék az minden földi jóknak forrását, és lőn nagy csodálkozás és szájaknak tátása..."

Nostradamus 114.6.2

Szereted a meglepetéseket ?
Ha nem, gondoskodj róla, hogy biztosan kedvenc játékod lapuljon a fa alatt.
Csomagküldés éjjel-nappal, az ország minden pontjára.



- Már megint sapka ?

Átrium Mozi
1024 Bp. Margit körút 55
Tel.: 316-0186

Újlaki Üzletház
1036 Bp. Bécsi út 34-36
Tel.: 250-5200/122

Mammut Üzletház
1022 Bp. Lövőház u. 8
Tel.: 345-8141

Újpesti Centrum
1041 Bp. István u. 10
Tel.: 369-5155/61

Alfa CD Center
1148 Bp. Örs Vezér tere
Tel.: 2222-350

half life | fifth element | tomb raider III | caesar III | grand prix legends | settlers III | grim fandango | people's general

101 Kiskutya	9880	Dark Earth	5880	Hardline	1990	Sub Culture	5880
Age of Empires	11880	Dark Omen	5880	Hexplore	9880	Team Apache	9880
Andretti racing	4880	Dark Reign	3880	Hupikék Törpikék 2	7990	Test Drive 4	5880
Archimedean Dynasty	3880	Deadly Games	4880	IF22 Raptor	8880	Test Drive Off Road	9880
Armor Command	9880	Deathtrap Dungeon	9880	Incoming	11880	Tex Murphy Overseer	9880
Armored Fist 2	4880	Diablo	9880	Incubation	3880	Theme Hospital	3880
Backgammon	2880	Diablo - Hellfire	6880	Int. Rally Champ.	7880	TOCA Touring Car	9880
Balance of Power	2880	Dragon Lore 2	4880	Jedi Knight	9880	Tomb Raider 2	6880
Battlespire	6880	Dreams to Reality	4880	JK - Mysteries of Sith	2880	Total Annihilation	3880
Battlezone	8880	Duke 3D Atomic	9880	Joint Strike Fighter	4880	Turok	5880
Black Dahlia	9880	DUNE 2000	7880	KKND Classic	2880	Under Killing Moon	4880
Blade of Destiny	4880	Dungeon Keeper	5880	Longbow 2	9880	Unreal	9880
Blade Runner	5880	F1 Racing (Ubisoft)	9880	Lords of Magic	9880	Uprising	9880
Blaster	2880	F-15 Jane's	5880	Lula	9880	Warlords 3	9880
Legacy of Kain	3880	F22 ADF	7880	M1 Tank Platoon 2	9880	W. C. Prophecy	5880
Bycicle Classics	1480	Fallout	7880	MAX 2	9880	Wing Commander IV.	4880
C&C - Sole Survivor	9880	Fifa Soccer '98	8880	MDK	8880	Wipeout 2097	9880
Carmageddon	5880	Fighting Force	6880	Mech Commander	11880	Wizardry Nemesis	7880
Carma Splat Pack	3880	Final Fantasy 7	9880	Megapak 9	9880	World Cup '98	6880
Ch. Manager 97-98	7880	Flying Corps	3880	Megasixpak	5880	Worms 2	8880
City of Lost Children	4880	Flight Unlimited 2	4880	Micro Machines 3	9880	X-Com Apocalypse	9880
Comanche 3	9880	Forsaken	4880	Might & Magic VI.	6990	X-Com Interceptor	9980
Command & C WIN 95	9880	Grand Theft Auto	9880	Monkey Island 1-2	4880	Xenocracy	9880
Commandos	9880	Heart of Darkness	9880	Starfleet Academy	3880	Z	1880
Croc	4880	Heavy Gear	9880	STARCRAFT	6880	Zork Trilogy	9880

KÉRD RÉSZLETES ÁRLISTÁNKAT LEVÉLBEN, TELEFONON, VAGY E-MAILBEN

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.

A PC GURU postacíme:
1399 Budapest, Pf.701/765
E-mail: guru@mail.datanet.hu web: gamez.pganet.com

Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs: Kovácsné R.Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián
Titkárság: Tóth Dominika

Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
(06)20-9-811-693

Megjelenik havonta
Ára: 996 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELIR-nél (1900 Budapest, Lehel u.10/A) közvetlenül vagy átutalással a HELP-HELIR Postabank Rt.: 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó postacímén.

Előfizetési díjak:
CD nélküli PC GURU (csak a szerkesztőség címén)
1/2 évre: 2480 Ft.
1 évre: 4960 Ft.

PC GURU CD-vel:
1/4 évre: 2250 Ft
1/2 évre: 4500 Ft
1 évre: 9000 Ft
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint a számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe:
Budapest, VIII., József krt. 59-61. II. em. 8.
Tel./fax: (061) 317-8109

Office telephone and fax number:
(00-36-1) 317-8109

Terjeszti a HIRKER Rt., NHRT, Kiadói lapterjesztő Kft., számítástechnikai üzletek
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u.116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, megjelentetése hagyományos, illetve elektronikus médiákban csak a kiadó engedélyével lehetséges.
A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális, általunk használt vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

(c) 1998 ÚJ GURU Kft.
MINDEN JOG FENNTARTVA!

INTRO_

START !

Sziasztok!

A téli szezon közeledtével, ahogy azt várni is lehetett, egyre gyorsul a tempó, a kiadott játékok száma és persze minősége kezdi megközelíteni a kritikus tömeget. Sajnos ennek a kíméletlen harcnak vannak áldozatai is, ilyen például a Ceasar 3, mely minden igyekezetünk ellenére nem fért be ebbe a lapszámba. Elkeseredésre azonban semmi ok, hiszen készül már a giga leírás a Sierra sokakat megnyert stratégiai játékáról.

A lap külalakjával kapcsolatos változások, mint láthatjátok nem értek véget, még nagyon komoly ötletek és poénok vannak ifjú titán tervezőink zsákjában elrejtve.

Más. Egyre többen jelentkeztek nálunk cikkírás ügyében. Akik ilyenre adnák a fejüket, azoknak üzenjük, hogy egyáltalán nem lehetetlen bekerülni a cikkírói gárdába. A dologhoz úgy kell hozzáfogni, hogy kinéztek magatoknak egy szimpatikus játékot (vagy éppen komoly témát) és erről írtok x oldalnyi értekezést, természetesen valamilyen szövegszerkesztőben. Minden hozzánk küldött írást el fogunk olvasni és ezek felkerülnek majd az aktuális CD-re. Persze ez csak a belépő lehet a komolyabb munka előtt, azt nem tudjuk ígérni, hogy mindenki írhat majd a lap hasábjaira, de a lehetőség mindenkinek megadatott.

Az előfizetési árakkal kapcsolatban ismét felhívjuk a figyelmeteket arra, hogy az idén még nem emelkednek az előfizetési díjak a CD-s lapra, most érdemes előfizetni rá. A kedvezményes tarifa mellé hamarosan postázzuk az előfizetői kártyát, melyhez ha minden igaz, már a következő lapszámban is kapcsolódnak majd extra akciók.

Az új design részeként apró ikonok is megjelentek a lapban, némi instrukciót kaphattok alább a jelentéseikről.

GURU Team

								???
95-100% között jár ez a megtisztelő árdemérem	Stratégiai programok azonosítója	A szerkesztőség-ben sikert aratott program	Űrszimulátor vagy egyéb űrjáték	Minden program, amiben LŐNI, irtani kell ;)	Először a PC GURUban	Kiemelkedő ár/teljesítmény viszony. KIZÁRÓLAG hardvereknél!	PC GURU interjú	folyt.köv. (???)

A HÓNAP JÁTÉKA

POPULOUS: THE BEGINNING

Vannak még csodák! Csaknem tíz éve már, hogy a Bullfrog istenekké tett minket, miközben titokban némelyek szemében maga vált azzá. Most, a nagy felújítások és folytatások évében végre megjelent a legendás Populous harmadik része, mely különös módon mégis a The Beginning alcímet viseli. Ennek oka pedig nyilvánvalóan az, hogy ez alkalommal az a cél, hogy istenné válj, mert a kezdetekben "mindössze" a törzs sámánja vagy…

Elvesztem. Minden perc, amit ezzel a játékkal töltök, fantasztikus, egyedülálló élmény, olyankor nem létezik senki, és semmi más. Annyira elragadott az egész, hogy órákra "katt", megszűnt a külvilág, benne éltem a játékban, rohantam, rettegtem, forró láva elől menekültem, ádázul támadtam, őrtűztáncot jártam, fohászkodtam, földet rengettem, … és olykor még levegőt is elfelejtettem venni a pergő események sodrásában…

Elfogultnak látszom? Valóban az vagyok, igazoltan. Megítélésem szerint megszületett az idei év legjobb programja. Tökéletes; a grafika, a játszhatóság, a hangulat, a zene, az összhatás, egyszóval minden. Ismét megerősödött bennem az a meggyőződés, hogy a Bullfrog neve még mindig garancia a minőségre.

Lily

TaRTaLoM

G9812

News/Hírek

6 Hostile Waters
6 Total Annihilation: Kingdoms
7 Expendable
7 Catz 3, Dogz 3
8 Gorky 17
8 Shadow Man
9 Galleon
9 Team Fortress II

Interjú

10 Az Invictus Team

Bemutató

12 Turok 2
14 Rouge Squadron
16 Tomb Raider 3
18 EA Sports játékok
22 Baldur's Gate

Játékleírás

28 People's General
32 SCARS
32 Newman Haas Racing
34 Fighter Pilot
36 Populous: The Beginning
42 ODT
44 Shogo M.A.D.
46 Israeli Air Force
52 NHL 99
54 Hardwar
58 RedJack: Revenge of the Brethren
62 Rage of Mages
68 TA - Core Contingency
72 Colin McRae Rally

Tallózó

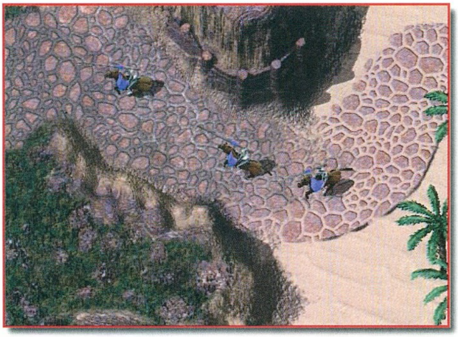
80 Monitor bemutató
81 Drog Enciklopédia
81 Karácsonyra DVD?
82 Zene válogató
84 Dungeon Master
87 Könyvajánló
93 Pixel
98 Final Story
100 NT5.0 Server
102 3D Magic
103 2. generációs 3D kártyák tesztje
110 Végtelen Világ sorozat
112 Találmányok és feltalálók

Rovatok

76 Quake
83 Utility
90 Hardware news
94 Grab
96 Shareware
106 Hardware Fórum
108 LightWave
\- Levrov ebben a hónapban elmarad
113 Külvilág
114 Cheat

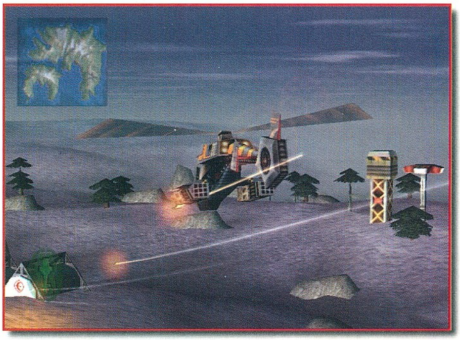
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

A Cavedog Entertainment nem szorul bemutatásra, az biztos, hiszen megalkotta minden idők egyik legjobb stratégiai játékát. A csapat azonban nem pihen, mi több, valami nagy dobásra készül. A TA enginenei működő Kingdoms ugyanis Darien különleges fantasy világában játszódik majd, melyet négy részre tagolnak az elemek: a föld, a szél, a levegő és a tűz. Mindegyik kap majd saját történetet és speciális egységeket is. A föld elemét választók például ágyúkat és katapultokat sorakoztathatnak fel lovagjaik mellett, míg a tűz urai mágikus teremtmények, köztük sárkányok urai lehetnek. A nyersanyagokat ezúttal nem az energia és a fém adja majd, hanem a mogrium és a mana. Úgy hírlik, tökéletesítik a harcrendszert is, és a hegytetőn álló íjászok például messzebbre látnak és biztosabban találnak majd. A 'fog of war' már nem csupán a felderítés kapcsán jelenik meg, hanem valós köd is ereszkedik a tájra...

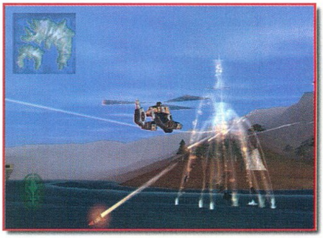


Trollok, goblinok, csontvázak, lovagok, gonosz varázslók, sárkányok, mágia, háború és minden, ami ebbe még belefér. Akik eddig a világa miatt nem szerették a TA-t, azok a Kingdomsba biztos bele fognak szeretni. A látványról csak annyit, hogy 3D megjelenítés, 16 bit, háromszintű zoom. Megjelenés: 1999 tavasz.

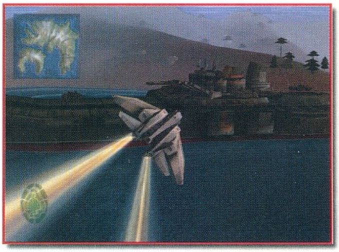
HOSTILE WATERS



A Rage Software Plc játékában egy repülőgép anyahajó lesz a központja az eseményeknek. Egészen pontosan ez lesz a bázisod, sőt a gyártóközpontod is. A küldetések feladatainak megoldása során a legkülönfélébb problémahelyzetekbe kerülsz, például titkon be kell lopóznod az ellenséges bázisra, meg kell semmisítened egy konkrét berendezést, tehát nem feltétlenül a totális pusztítás lesz a cél.



Talán látszik a képeken, hogy e 3rd person perspektívával dolgozó játék készítésekor igen nagy hangsúlyt fektettek a designra. Az adrenalin szintet a végletekig fokozó Hostile Watersben tökéletesen szimulálják majd az éjszakák és nappalok, valamint az időjárás változásait is. A járművek gyártásával elvileg nem kell túl mélyremenően foglalkozni, bár hogy mikor, mit, az tőled függ. Pontosítva, inkább missziófüggő lesz, tankot, repülőt, helikoptert, szállítóegységet vagy spéci repülőt érdemes inkább beszerezni. A készítők a húsz küldetésre egyébként minimum ötvenöt órányi játékidőt saccolnak. Megjelenés: 1999. A 3D kártya minimum követelmény.



⅄ 1999 tavaszára kiáltották ki a FLY! megjelenését. A repülőgép szimulátorok szerelmesei most biztosan dohognak, hiszen az még oly távolinak tűnik, ám ha igazán jó lesz a program, akkor megéri várni.

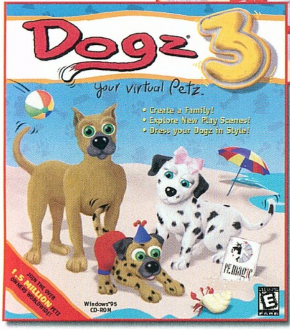
⅄ Net hozzáféréssel rendelkezőknek kötelezően ajánlott honlap: http://www.relax-magazin.com. Itt van a legnagyobb magyar filmes adatbázis, s emellett rendszeres zenei hírek, figyelemre méltó szórakozóhelyek, novellák, ilyesmi. Kukkants be!

⅄ A Sierra Studios áttervezett web oldali már

FRISS !

CATZ 3, DOGZ 3

A virtuális háziállatok legsikeresebb ”szimulátora” minden bizonnyal a Mindscape programja, melyben játékos macskákat és kutyákat nevelgethetnek a megszállottak. A napokban megjelenő harmadik részen ismét látványosan és érdemben sikerült fejleszteni a programozóknak. A változások első pillantásra feltűnnek, hiszen már eleve egy apró, fiatal állatot fogadsz örökbe és ez a grafikán, valamint a viselkedésén is látszik. Sőt, akár hiszitek akár nem, ezeknek a blökiknek és macskáknak még családfájuk is lesz! A másik hatalmas újítás, hogy megnyílik a tér, nem csupán egyetlen szoba áll a rendelkezésedre, hanem leviheted kedvenceidet a partra, kimehetnek a hátsó kertbe, s előtte beugorhattok a konyhára is, sőt, pihenésképpen az állatok a nappaliban tévézhetnek, … Inkább nem kommentálom, de aki gondolja, fel is öltöztetheti állatkáit a legkülönfélébb ruhaneműkbe (sapka, sál, rövidnadrág, stb.). A program egyébként kompatibilis az előző részekkel, ezért a jó öreg kedvenceket át lehet hozni az új helyre. Érdeklődőknek ajánlom, kukkantsanak be ide : http://www.petz.com. Csak nem véletlenül neveli másfél millió ember, virtuális kedvenceit!



EXPENDABLE

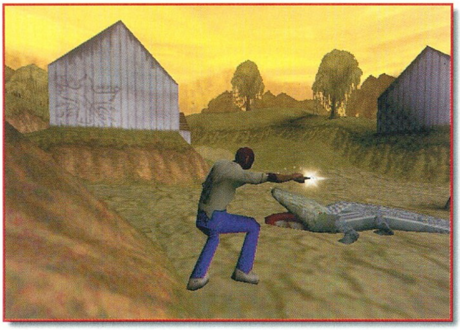
Ebben a 3rd person akciójátékban néhány űrgárdista irányításával szállhatsz szembe a gonosz idegenek hordáival. Az elsődleges feladatod általában az, hogy az ismeretlen életformák százait takarítsd el az útból. Mindezt azért kell megtenned, mert ezek a lények csaknem kiirtották, de mindenesetre megszállták az adott bolygó lakosságát. Így kell majd tisztogatnod szisztematikusan, bolygóról bolygóra, míg el nem éred e gonosz faj szülőbolygóját és meg nem semmisíted otthonukat. A játék nem is szól semmi másról, a készítők reklámszövege szerint a hatalmas fegyverek és az események pergése a lényeg, egyszóval az egész csupán szórakozás. A kérdés csak az, mit szólnak ehhez az idegenek…

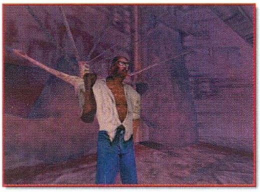
A stuff egyébként nem csak PC –re, hanem Sony Playstation-re is készül. Megjelenés 1999 eleje, 3D minimum.

megtekinthetőek a neten. Azt hiszem a látogatottsággal eddig sem volt gond, hiszen a cég olyan programokat állított ki, mint például Caesar III, Lords of Magic Special Edition, Return to Krondor, King’s Quest: Mask of Eternity, Half-Life, Gabriel Knight 3. Talán csak szerették volna, ha a honlap felemelkedik játékaik színvonalához.

⅄ Az Ion Storm két RPG-t is készít, méghozzá rohamléptekkel. Az Anachronox körökre osztott játékmenete sajátos, speciális kameraállásokból lesz megtekinthető, kicsit a Final

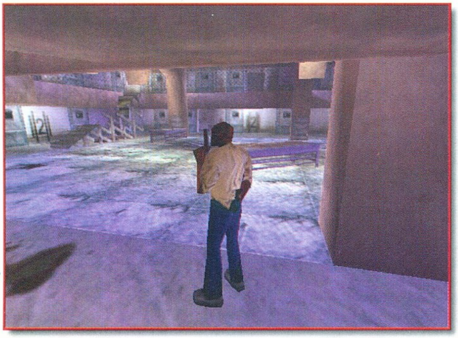
SHADOW MAN





Annyi hölgy akcióhős után végre itt a Shadow Man, ez a misztikus, képregényekbe illő voodoo herceg, a jó kis maszkjában. A fekete mágia fegyvereit forgató harcos egy különleges 3D világban ritkítja a gaz ellent, méghozzá nem is akárhogy. Kezében legyen akár violater, shadowgun, flambeau, asson vagy calablash, halált hoz arra, ki szembeszáll. A kettős világban játszódó történetben egyébként külön oldalt kap az élők és a holtak világa. Valójában egyszerű hús-vér, közönséges földi halandóként kezded a játékot. Ám a Gonoszság ismét nem ismer határokat és a másvilágon egy nagyon rossz ember rettenetes, világuralomra törő terveket sző...

Nem ragozom, felesleges. Kellemes kis horrorisztikus kaland keveredik a dologból, mely nem nélkülöz némi humort sem. Az élők világában látszólag egyszerű emberként, ám az árnyak birodalmában a Shadow Man-ként, a világ megmentőjeként, akár a mágia eszközeivel is küzdhetsz. A képek alapján ebből még akármi is lehet. A program mindenórás. :)



GORKY 17

Különös stratégia-RPG egyveleg lesz a Gorky 17. A játékosok egy csoport NATO katona sorsát kapják ezúttal a kezükbe, akiknek fel kell fedniük a hibridek titkát egy Lubin nevű kisvárosban. A történet főhőse egy negyven éves úriember, Cole bőszen nekitámadsz egy hibridnek, ő hirtelen az életéért kezd könyörögni, s felajánlja, hogy megmutatja neked a föld alatti csatornarendszerhez vezető utat, ami fontos, mert ott rejtették el a lázadók fegyvereit. Sőt, talán még

Sullivan. Ő lesz a vezetője a csoportnak és rögtön az első küldetésben a dolgok sűrűjébe csöppen, hiszen nekiállhat megkeresni egy elveszett embert...

Az RPG elemek megjelenésével a játékmenet nem pusztán gyilkos stratégia, hanem ennél jóval több. A programban megjelenik a tárgyakkal való manipuláció, az NPC-kel való beszélgetés, sőt a rejtvénymegoldás lehetősége is. A fejlesztők példája szerint előfordulhat, hogy amikor neked adja a kulcsot is... Ha ráharapsz a dologra, még az is kiderülhet, hogy az egész csapda és hirtelen négy óriási szörny támad rád...

Ebből kitűnik, hogy a diabloid megjelenésű játékban lesz némi kaland elem is, és remélhetőleg sikerül mindezek között megtalálni az egészséges arányt!

A megjelenés még elég tág intervallumban mozog: valamikor 1999-ben.

Fantasy VII-hez hasonlóan. A játékban egyébként négyszáz NPC lesz. A másik RPG, a Deus Ex Dump, az Unreal enginet használja majd. Itt egy futurisztikus világban kell megtalálnod bátyád gyilkosát.

⅄ Ha tetszett a Jazz Jackrabbit 2, akkor biztosan örülsz majd annak a meglepetésnek, melyet az Epic MegaGames készít. Az ingyenes letölthető karácsonyi ajándék a Holiday Hare '98 néven érkezik.

⅄ Nem tudom mennyire közismert, hogy a tavalyi évet az Infogrames mintegy hatmillió dolláros veszteséggel zárta. Most

FRISS!

GALLEON

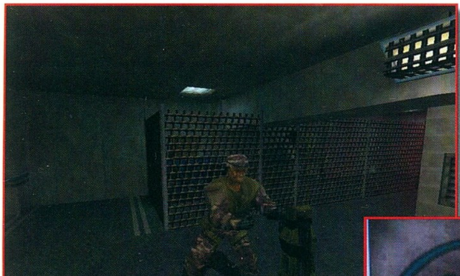
Rhama Sabrier kapitány, a legendás tengerész, térképész és harcos Akbah kikötőjéből indul el, hogy beteljesítse amit a Sors rendelt számára ebben a gigászi, gyönyörű, de még igencsak kezdeti fázisban lévő játékban (ami mondjuk a képek alapján nem látszik). A program készítői azt ígérik, hogy a szokásos futás, ugrás, ütés, stb. opciók mellett most először megjelenik a valóban személyiségjegyeket tükröző mimika (?!) és mozgásstílus. Ha ez sikerül, az nem lesz semmi. De mindez még igen távoli terv, hiszen még igen sokat, több mint egy évet kell várni erre a programra. Most úgy tűnik, érdemes lesz rá odafigyelni.

Megjelenés : 1999 karácsony.

X-FILES

Ugyan már jó ideje megjelent az X-files játék, azonban a mozi bemutató remek alkalmat biztosított az Intercomnak és rajta keresztül az EA magyar képviseletének, hogy egy kis bemutatót rögtönözzenek a játékkal és a filmmel kapcsolatban. A bemutató előtt ki lehetett próbálni a játékot, azonban a igazi meglepetések csak ezután következtek. A mozihoz közeleső gyártelepen 10-15 állig beöltözött FBI ügynök várta a mozinézőket. Volt itt még egy halom rendőrautó, kommandósok a tetőn és persze egy azonosíthatatlan áldozatkompozíció a beton közepén. Az egybegyűltek persze az X-files zenéjére szorongtak a gyárudvaron a szúrós pillantású ügynökök sorfala között, persze amíg hallották, mert hamarosan egy helikopter is megjelent a helyszín felett. Belépve mindenki megkapta a személyek aktáját, majd egy szembekötősdi után máris belevethette magát mindenki a party forgatagába. Egy kicsit nyugatabbra érezhette magát az ember legalább egy pár óra erejéig. Persze ez csak a prezentációra vonatkozik a film és persze a játék megítélése már az játékosokra és persze a mozinézőkre van bízva.

TEAM FORTRESS II



Ismét kísérletet teszünk az előző számban beígért képek közlésére. Ha a Laza és a leadás kaotikus pillanataiban esetlegesen megjelenő relatív rend is úgy akarja, most meg is nézhetitek valahol itt a közelben... ;-)

Lily

azonban örömmel közölhetem veletek, hogy ezévi egyenlegük valamivel több mint tizenötmillió dollár, szerencsére pozitív irányban.

⅄ Minden hazai ICQ fun számára kötelezően ajánlott: http://icq.covysoft.com/. Mellesleg akinek esetleg még nem lenne meg, annak is ajánlom, hogy töltse le a netről az ICQ legújabb verzióját: icq99a.exe.

⅄ Wrestling program érkezik decemberben a THQ jóvoltából. A WCW Nitro-ban több mint hatvan pankrátor közül választhatsz hőst magadnak.

Lily

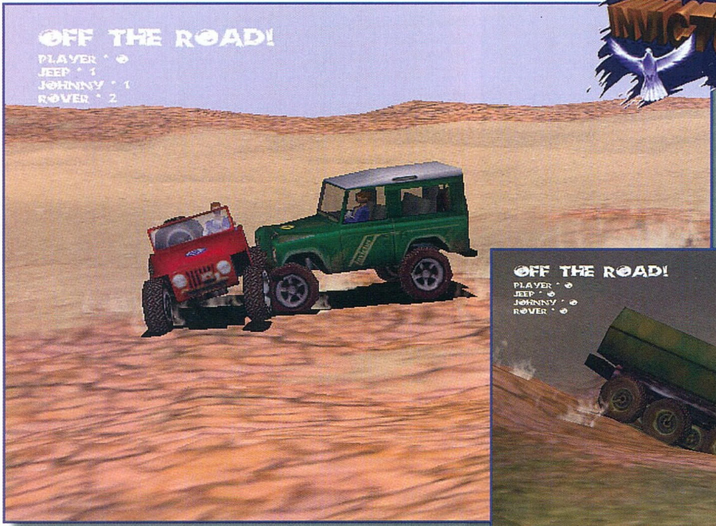
FRISS !

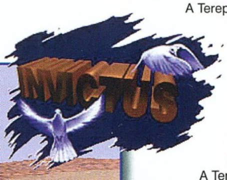
Az Invictus Team

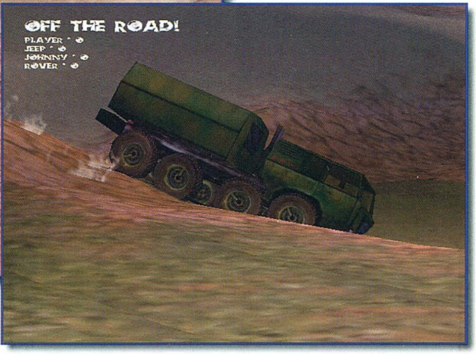
HAZAI FEJLESZTŐK SIKER UTÁN, SIKER ELŐTT

Van a számítógépesek között egy réteg, amely már oly régóta foglalkozik megszállottan gépével, hogy egy ponton túllép a kész szoftverek előtte hömpölygő folyamán, és nekilát az önmegvalósítás egyik mai formájának, a szoftverkészítésnek. Sokfelől hallhatunk készülő nagy dolgokról, ám sajnos a próbálkozásoknak csak kis része vezet el egy játék kiadásáig. Innen pedig még kevesebb jut el a várva várt sikerhez. Az Invictus Team, tehetségének és kitartásának köszönhetően már túl van az első sikeren, így még érdekesebb lehet tudni, mivel is töltik manapság az éjszakáikat. (Az igazi számítógépesek nem fogják félreérteni!)

Első sikerüket az onEscapee-vel érték el. Ez a játék 1997-ben a nyugati lapok választása alapján az év Amigás játéka lett. Most készül a PC-s változat is, ami meggyőződésem szerint meg fogja állni a helyét a mai játékok között is. Ezzel párhuzamosan készül egy igazán ígéretes autóversenyük is, ami már napjaink 3D bűvöletben élő játékosainak fog kellemes élményeket szerezni.







ONESCAPEE

A talán nem is olyan távoli jövőben zajlanak az események, amikor az emberiség már túl van az első idegen létformával való találkozáson. Az idegenek már köztünk vannak, az emberiség új ismereteket, új barátokat kapott.

Ám nem ritka, hogy emberek egyik pillanatról a másikra nyomtalanul eltűnnek. Ez történik főhősünkkel Daniel White-tal is, akit elrabolnak és egy másik világba visznek az idegenek. Hogy miért, azt eddig nem lehetett tudni, Daniel azonban megszökik és megkezdődnek kalandjai egy idegen világban a túlélésért, a titkok nyitjáért.

A játék tulajdonképpen a 2D akció-kaland jelzővel illethető, ami azonban nem sokat árul el. Az onEscapee egy titokzatos, veszélyekkel teli világba visz minket. Mindezt olyan hangulatos klasszikus grafikával, amihez hasonlóval egyre ritkábban találkozhatunk. Az ügyességi elemeken kívül számos logikai fejtörő is nehezíti előrejutásunkat.

A heveny 3D és krónikus textúra betegségben szenvedő játékpalettán végigtekintve jólesik a szemnek ez a rengeteg kézzel rajzolt helyszín és animáció.

A grafika mellett azonban a zene és a speciális effektek is figyelemre méltóak.

TEREP2

Hogy kerül a csizma az asztalra? A Terep2-t remélem már mindenki megnézte az előző szám CD-jén, tehát már nem mindenkinek újdonság, hogy ez egy szabályok és legfőképpen korlátok nélküli terepjáró verseny.

Az igazi meglepetés csak akkor érhet, ha valóban ki is próbálod. Az autók a fizika szabályainak megfelelően viselkednek, nemcsak a talajjal való érintkezés tekintetében, de a vezethetőség terén is. Rengeteg kiegészítő lelhető fel hozzá, mind pálya és jármű formájában, ami jól példázza népszerűségét.

A Terep2, mint demo csak egy egyszerű kis minta mindabból, amit az Invictus Team terepjáró verseny alatt ért.

OFF THE ROAD, AZ ÚJ PROJECT

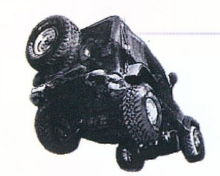
A Terep2 ötletéből és az egyszerű demo változat sikeréből kiindulva a Team jelenleg annak továbbfejlesztésén dolgozik, Off The Road fedőnév alatt.

Az új játék megőrzi és továbbviszi a Terep2 szabadságát, realisztikáját, mindezeket kompromisszumok nélküli megjelenítéssel.

Ha sikerül minden elképzelésüket megvalósítaniuk, akkor gyönyörű tájakon, úttalan utakon autózhatunk majd választott járművünkkel.

NÉHÁNY ADAT A KÉSZÜLŐ JÁTÉKBÓL

- nem fognak hiányozni a füst, porfelhő és köd effektek;
- élethű árnyékok;
- bár 3D gyorsítóval lesz az igazi, az sem marad le semmiről akinek még nincs ilyen;
- szabadság térben és időben, nincsenek korlátok, kerítések, időlimitek;
- a táj nem háttérdekoráció, hanem maga a játéktér;
- 16 különböző járműtípus: teherautó, dzsip, katonai járművek



és egy halom terepjáró alkalmatosság;
- egyedi fizikai modellek: első-, hátsó-, összkerékhajtás;
- hatféle versenymód;
- négyféle környezet: Sivatag, Alpok, Grand Kanyon, Hó és Jég;
- ...

A Team múltjáról, terveiről és a játék bizniszről Kozák Tamással, a csapat egyik oszlopos tagjával beszélgettünk el.

Guru: Mikor és milyen tervekkel alakult meg a team?

KT: 1990-ben kezdtünk el Diviánszky Ákossal játékot írni, ami egy Worms stílusú progi lett volna, de nagyobb figurákkal. Rájöttünk, hogy a Disney szereplők nem az igaziak, úgyhogy abbahagytuk a progit.:)

Ezután egy Railroad Ticoon-félébe kezdtünk, de mikor az Another World megjelent abbahagytuk, mert annyira szerelmesek lettünk bele, hogy mi is egy ilyet akartunk csinálni.

Akkor még csak ketten voltunk, majd Tóth Levente a zenész, két évvel később csatlakozott hozzánk.

Guru: Ha jól emlékszem négy évig fejlesztettétek az Amigás OnEscapee-t. Ez nagy idő a számtech. világában. Most is olyan csábítónak látjátok a sw fejlesztést?

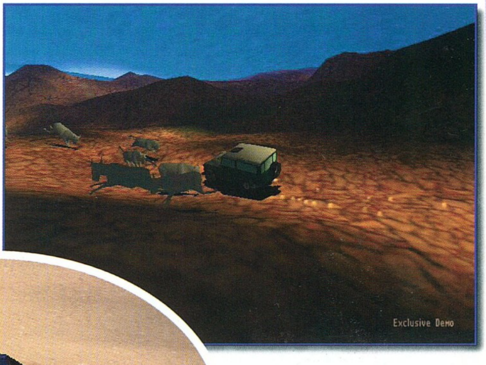
KT: Természetesen, hiszen az Off The Road-ot is szívesen csináljuk. Nem túlzok ha azt mondom, hogy a csapat minden tagja ezt szeretné csinálni a jövőben is. A négy év pedig suli, munka, barátnők, házépítés mellett volt, úgyhogy nem is olyan sok ha belegondolok.

Guru: Mit jelentett az átállás PC-re az Amigáról? (remélem azért fájdalmat is!:)))

KT: Ha lenne piaca az Amigás játékoknak, akkor még ma is arra írnánk programot.

Hiányzik a PC-mről a Deluxe Paint 5.0, a Dir. Opus....

Amigán játékot csinálni igazi hobby volt. PC-n már kemény munka, de megvannak a maga hardware adta előnyei. PC-n a mai játékok olyan magas lécet tartanak elénk, amit átvinni igen kemény feladat, és sok-sok tehetséges srácot igényel. Reméljük sikerülni fog.

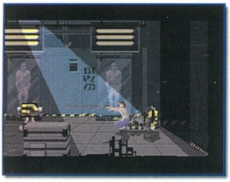


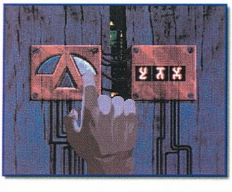
Guru: Sok játékkészítési próbálkozás a grafikai munkák - jó grafikus hiánya miatt- akadnak meg. Az onEscapee azonban éppen grafikailag kiemelkedő. Visszaidézi a klasszikus, kézzel rajzolt játékok eredeti hangulatát. Mekkora munkát jelentett ennek elkészítése? Érdemes még? (Szerintem igen, én imádom :))))

KT: Ha így visszatekintek, hogy mekkora meló volt a játék megrajzolása, akkor beleborzongok.

Ha most kellene ugyanezt megcsinálnom, nem hiszem hogy belevágnék egyedül. Akkor viszont nem láttam a végét, és hogy mennyi van még hátra, így mindig volt kedvem csinálni.

Biztos vagyok benne, hogy ez a következő programjainkkal is ugyanígy lesz. Mindig csak az aznapi melóra kell tekinteni, és megcsinálni. A holnapival majd ráér az ember holnap törődni. :)





Guru: A PC-s változat miben fog különbözni?

KT: Mindenek előtt a felbontás és színmélység fog megnőni. 640x480 High Color lesz, új fényeffect-ekkel, füstökkel, robbanássokkal.

Lesz egy pár új és szép ellenfél is, és minden ellenfél intelligenciáján javítottunk még.

A zenék az Amigás 16 Khz, 8bit, mono helyett, 22 Khz, 16bit, stereo lesz.

Guru: A team felállása marad a következő projectre, az Off The Road-ra is?

KT: Azóta egy kicsit kinőttük magunkat. Míg a onEscapee-t hárman, az Off The Road-ot nyolcan csináljuk.

A fő programozónk a Terep2 alkotója, Nagymáthé Dénes lett. Vele dolgozik Diviánszky Ákos, Jávorszky László és Punk József. Egyébként Ő készíti az onEscapee teljes PC-s programozását.

A grafikában ketten dolgozunk: Mester Tibor 3D és én mint 2D grafikus. A zenét Tóth Levente és Vrabac Sasa készíti a játékhoz.

Guru: Mit kell tudni erről az autóversenyről?

KT: Aki ismeri a Terep2-t, az tudja, hogy milyen fizikával fog rendelkezni a játék. 3D-s környezetben terepjáróverseny.

Guru: Terveztek Amiga változatot is! (Ez nem kérdés :))

KT: Egyelőre nem, :(((mivel nincs rá piac, és nem éri meg éveket görcsölni a megírásával, ha nem veszi meg senki.

Guru: Mikor lehet majd beizzítani?

KT: A demo egy hónapon belül kinn lesz, a végleges verziót pedig tavaszra tervezzük.

Amint valami működő változatot kapunk a kezünk közé, visszatérünk rá. Türelmetlenül várjuk a megjelenést, addig is köszönjük Tamás!

Lázi

Turok 2

PC GURU PREMIER

A TUROK LEGENDA...

A Turokot, azt hiszem, méltán sorolhatom azok közé a legendás játékok közé, amik annak idején a 3Dfx hőskorában magával ragadták az embereket. Megkérdőjelezhetetlenül ott volt a helye a games könyvtárban, a Quake, a Tomb Raider, és a Moto Racer mellett. Külön érdekessége volt, hogy N64-en debütált elsőként, azon a konzolon, ami kis túlzással, akkor a 3D-s megjelenítés csodájának számított (persze az otthoni gépek világában). Ezt követte némi késéssel a PC-s verzió, ami viszont hála a fejlesztőkészletek korai szétszórásának a 3Dfx Inc.-től, már támogatta az éppen piacra kerülő voodoos kártyákat. Egyetlen gond volt csak vele, az irányítás. Az atmoszférikus hangulaton kívül ezt örökölte a konzolos elődtől, ám PC-n nem nagyon tudtunk mit kezdeni a tipikusan sokgombos kontroll padra kitalált irányítással. Ennek az apró hibának és a pixel pontos ugrásoknak köszönhetően viszonylag kevesen vették a fáradságot, hogy túljussanak az első pár pályán.

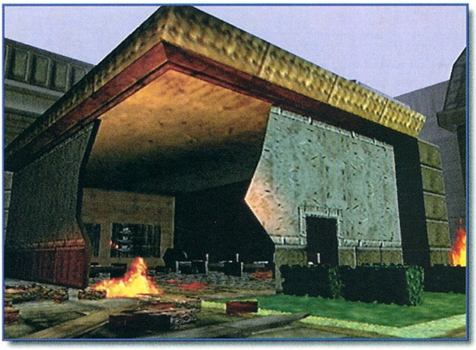
Dacára a fenti eseményeknek a Turok mégsem merült a feledés homályába, hiszen a benchmark része remek alapjául szolgált a tuning korszak összehasonlító tesztjeinek. A játéknak ebben a kétes népszerűségű korszakában épp időben küldték szét a második rész béta változatát.

A CYBER FOLYTATÁS

Az introban Turok az űrben beszélget egy cyber hölggyel, közben megy valami mosolyogtató történet energia totemekről, meg egyéb baromságokról. Az egész iszonyat zagyva, csúnyán néz ki, és még a digitalizált hangok sincsenek jól eltalálva. Figyelembe véve, hogy a játékról mindig is dzsungelek, tavak, kőépítmények jutnak az ember eszébe feleslegesnek tűnik a bevezető. (Persze az már egy más kérdés, hogy a főszereplő indián miért rendelkezik pl. gránátvetővel? Ilyen szempontból érthető valami homályos, misztikus történet kitalálása, csak hát nem ilyen színvonalon.) Túltéve magunkat a gyenge kezdésen visszaköszön az első részből jól ismert iguana anim. Azzal az apró változtatással, hogy most a gyíkoknak van nagy napjuk, ugyanis a kiröppenők nyílveszők után a képviselőjük kaján vigyorral és két jókora pisztollyal tér vissza. (Ehh, ez is egyfajta humor!)

Az első és leges-legfontosabb észrevétel a játékkal kapcsolatban, hogy végre kijavították az idétlen irányítást így ez már senkinek nem fogja elvenni a kedvét a programtól.

A bétában 3 pályarészt játszhatunk végig, tulajdonképpen az egész olyan, mint egy nagyobb demo. Egyetlen kivétellel az pedig az, hogy kezdésnél az összes fegyvert alapból megkapjuk, sajnos elég kevés tölténnyel. Végre itt jönnek a pozitívumok. Többé-kevésbé elfogadott tény, hogy 3D shooterek közül mindig is a

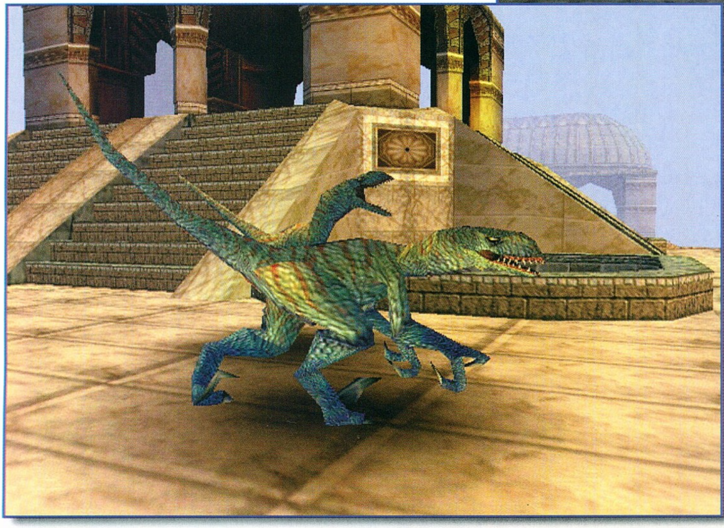


legkirályabb fegyverekkel a Turok dicsekedhetett. Szerencsére a folytatásban sem kell csalódni, bár az arzenál a 8-as fegyvertől nem annyira tömegpusztító, mint azt várni lehetett volna. De sebaj:). Alapból egy bőrrel kötözött karommal harcolhatunk, mondanom sem kell ez még a legkisebb ellenfelek ellen is csak a futással kombinálva hatékony. Ezt követi egy rövid dupla penge (war blade), majd a turok sajátossága az íj. Ez még mindig a legjobb, főleg, hogy itt már kristálytisztán látszik, ahogy a kilőtt nyílvessző beleáll a célpontba, legyen az, bármi. A robbanófejjel ellátott változat már nagyobb szörnyek ellen is használható, aki igazi tréfamester igyekszik majd ezzel küzdeni. Technikailag fejlettebb, ám már jó megszokott alapfegyverek következnek a sorban, mint a pisztoly, a magnum, a shot gun, és a gránátvető. Ez eddig sem kevés de most jönnek az igazi meglepetések, mint a tranquilizer és a charge rifle gun. Az első egy altató lövedék kilövésére alkalmas, amivel az egyszerűbb szörnyeket hatástalaníthatjuk egy rövid időre. Ez pont elég arra, hogy a war blade-el közvetlen közelről segítsünk szorongatott helyzetünkön (A

kibelezés csúnya szó?). A második szintén bénító hatású, ám alapvető különbség, hogy itt a lények nem hullanak le a földre, egyszerűen csak mozgásképtelenek lesznek a kilőtt elektromos sugár hatására. Ezt lehet túladagolni is, ilyenkor a "páciens" bele fog halni az elektromos sokkba. A helyi chain gunt firestorm cannonnak hívják, és a legdicséretesebb tulajdonsága, hogy amennyire csak lehetett eltér az id-s alapoktól, sőt még az elődjétől is. Golyók helyett fénysugarakat köpköd, suhogó hangja van, és már a kinézete is rosszat sejtet. Ehhez hasonló a Shredder, ami egyszerre lő több nyalábot, amik visszapattannak a falról. Túl sok feelingje nincs a használatának, viszont nagyon nagyot sebez. Az egészre korona a lángszóró, nem is emlékszem, hogy valaha játékban sikerült-e jól megoldani a megvalósítását. Szó-szó itt sem teljesen tökéletes, kicsit bután néz ki, ahogy lövünk és a színe is, mintha kicsit fakóra sikeredett volna a tűznek. Viszont némi gyújtogatás után ellenfelek szépen lángra kapnak. Akinek ez sem lenne elég, vígaszt kereshet a plazma gunban, ami már igazi kemény fegyver, alapos robbanó erővel. Egyelőre ennyi az arzenál, ám nem elképzelhetetlen, hogy a végső kiadásban fogunk még újabb fegyverekkel szembesülni.

Elsőre a pályák grafikailag elég szegényesnek tűntek, senki ne számítson olyan varázslatos világra, mint pl. az Unrealben. A demoban leginkább egy nagyobb város falai között mászkálhatunk, ami a legkevésbé sem fog tetszeni az ott cirkáló kreatúráknak. Ezek egy része "értelmes" őrző feladatot ellátó szörny, a másik fele pedig kisebb ragadozó dinosaurus. Mivel a grafikában nem nagyon lehet gyönyörködni (nem rossz-nem rossz, de semmi extra), kénytelenek voltunk egyéb szórakozás után nézni. Ezt sikerült is megtalálni a szörnyek leméSzárlásában. Talán kicsit durvának hathat a megfogalmazás, de tényleg erről van szó. A lelőtt ellenfelek a legkülönfélébb módon halnak meg, vergődnek a földön, ide-oda csapkodják magukat haláltusájukban, elképesztő látvány. Közben persze bugyog, akarom mondani, patakokban ömlik a vér a hiányzó végtagokból. Komolyan volt olyan rész, ahol már azt mondtam, na jó, ebből elég, ez már gusztustalan. Valahogy olyan érzésem volt, mintha tényleg egy élőlényt lőnék le, aki kegyetlen szenvedések közben előttem fog eltávozni a másvilágra. Azért szerencsére ilyet viszonylag ritkán sikerült megélni, alapjában véve remek szórakozás lebénítani az ellenfelet, majd egy robbanó nyílat küldeni a bordái közé. Éppen magához tér aztán a többit már el tudjátok képzelni. A vért persze ki lehet kapcsolni, csak akkor alaposan veszít a valóságértékéből az egész (majd meg lehet nézni az álszent német verziót, ahol tuti nem is lesz).

Úgy tűnik a játékmenetben leginkább az ellenfelekkel való küzdelemre koncentráltak a fejlesztők és meg kell mondanom, hogy minél többet játszottam a Turok2-vel annál jobban tetszett a program. Szépen ráérzel az olyan finomságokra, hogy a szörnyek a kezükhöz kapnak, ha ott lövöd meg őket, lehullanak a magasból ha ügyesen célzol, teljesen másképp sérülnek és halnak meg ha mondjuk lábon találod őket, stb.



KELL NEKÜNK A TUROK2?

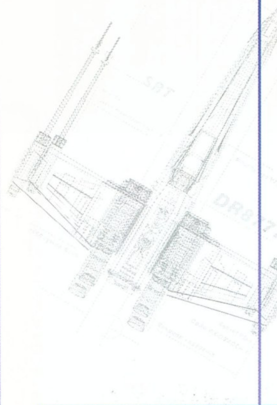
Jogos a kérdés, hiszen nyakunkon a Trespasser, a Half-Life, a Sin s ez éppen elég elfoglaltság lenne az egész karácsonytól szilveszterig tartó időszakra. Nos, a fenti programok ismeretében is azt kell mondanom a Turok2-nek lesz létjogosultsága a karácsonyi piacon, hiszen nem mindenkinek jön be, például a Trespasser féle "unalmas" játékmenet. Nekik lesz nagy öröm a Turok2 akcióban gazdag, vérben dúskáló, hamisíthatatlan játékmenete, amit jól kiegészít az első részben már megszokott atmoszférikus hangulat, és a legbrutálisabb és legpoénosabb fegyverek kelléktára.

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com

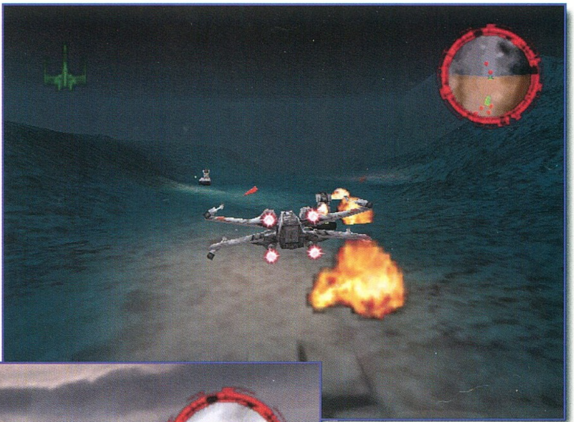
Kétségtelen, hogy a Turok2 kicsit véresre sikeredett. A vergődések, a haláltusák rendben vannak, mondjuk, hogy ez csak a valóság abszolút megjelenítése a képernyőn. Az már viszont nem teljesen valóságos, hogy ezenfelül egyes szituációkban miért ömlik egyfolytában a vér az áldozatokból. Engem mondjuk különösebben nem zavart a dolog, de biztos vagyok benne, hogy amilyen slágerkérdés a brutalitás a számítógépes játékokban sokan meg fognak botránkozni rajta. Persze lehet, hogy ez a cél.

▶ VÉRES TUROK

Rouge Squadron



A LucasArts nem akar eltérni a régi, jól bevált recepttől, ha egyszer valami sikeres, akkor azt addig kell nyomni, amíg pénz hoz. Sokan emlékszünk még a Shadow of the Empire-re, ami az egyik legelső olyan játék volt, ami csak 3Dfx-en ment. Utólag visszagondolva nem is volt olyan eget rengetően nagy játék, igazából csak az első pálya mozgatta meg a játékosok fantáziáját. Az viszont remek volt, a Hoth-i csatát szimuláló hósikló, vagyis lépegető küldetés. A játék megjelenése előtt a készítők elemezték, mi tetszett a játékból a vásárlóknak, s bizony rá kellett döbbenniük, hogy igazából csak ez a rész tetszett 100%-osan mindenkinek. Hamarosan megszületett a nagy ötlet, csinálni kell egy hasonló lövöldözős játékot, azzal a különbséggel, hogy az összes küldetésben valamiféle vadászgéppel kell repülnünk. Valahogy így születhetett meg a Rouge Squadron. A Lázadók elit alakulatáról már hallhattunk a Xwing vs. Tie Fighter-ben. Ők a legjobbak az egész galaxisban, normális küldetést szinte soha nem kapnak. Az első Halálcsillag megsemmisítése után alakultak, s jelentős szerepük volt a második legyőzésében.



A félreértések elkerülése végett nem árt tisztázni, hogy a Rouge Squadron egy lövöldözős játék lesz. Nem lesznek benne úrküldetések és a multi-player részt is el lehet felejteni. Nem is arra találták ki. Londonban volt szerencsém látni a programot, s bátran ki merem jelenteni, hogy nem csalódtam benne. Szinte az összes lázadó vadászgép szerepel a játékban. Mivel a történet a New Hope és az Empire Strikes Back között játszódik, egyedül a B-Wing-ek nem szerepelnek az arzenálunkban. Harcolhatunk viszont X-Wing-gel, Y-Wing-gel, A-Wing-gel, V-Wing-gel (ez a hajó még nekem is új). A pletykák szerint azonban lesz snow és land speeder is. Az ellenfelek között megtalálhatjuk a klasszikus Tie vadászokat és bombázókat.

A Rouge Squadron igazából a földi csatákra lett kihegyezve. Az egész engine-t erre találták ki, tehát nem lesznek problémák a sebességgel. Igaz ugyan, hogy egy 3D kártya kell hozzá, de azt hiszem ez manapság, amikor 10-15 ezer forint között van egy 3Dfx vagy Riva 128, nem okozhat problémát. A prospektusok szerint egy Pentium 133-as tökéletesen elegendő lesz a játékhoz, de nekem személy szerint az a véleményem, hogy bizony nem fog ártani egy Pentium 200-as, csak a biztonság kedvéért. Volt még valami, amit nagyon kiemeltek a LucasArts PR-osai, nevezetesen a játék zenéjét. Gondolom, mondanom sem kell, John Williams zenéje csendül fel a küldetések alatt, de persze ennél jóval többről van szó. Szóbeli eligazítást kapunk minden küldetés előtt, s bizony az R2-es egységünk is élénk füttykoncerttel

Koréliai származású akárcsak Han Solo. Szüleit kalózok ölték meg, amikor egy űrállomás segítségére siettek. Természetes képessége van a vezetésre, de nem cserélné fel a pilótaöltözékét egy tábornoki egyenruháért.

▶WEDGE ANTILLES

Igazán csak a Y-Wing vagy a hósikló fegyverei mögött érzi jól magát. Wedge lövésze legendás a célzó képességéről. Gyűlöli a Birodalmat, de a barátai között sem érzi boldognak magát.

▶WES JANSON

Az egyik legfiatalabb pilóta a Lázadók seregében. Ígéretes pilóta, de még rengeteget kell tanulnia. Tapasztalatlanságát szenvedélyességével helyettesíti.

▶DACK RALTER

Nos azt hiszem őt senkinek sem kell bemutatni.

▶LUKE SKYWALKER

hívja fel a figyelmünket egy-egy fontosabb dologra.

A játék helyszínéül számos ismert bolygót választottak. Repkedhetünk a Tatooin perzselő homokdűnéi között, de ott lehetünk a Mon Calamari kéklő óceánja felett. Aki nem tudná, ez a bolygó a szülőhazája Ackbar admirálisnak, a lázadók egyik legtehetségesebb parancsnokának. A pletykák szerint egyébként az előzményekben, vagyis az első trilógiában felbukkan ez a bolygó is.

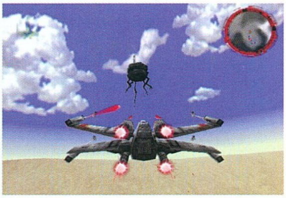
Míg a Shadow of the Empire-ben Dash Rendar volt a főszereplő, most Luke Skywalker a Zsiványok vezetője. A Yavin-i csata után a lázadók nagy becsben tartották az ifjú pilótát, s megbízták a Zsivány osztag vezetésével. Olyan pilóták szolgáltak alatta, mint Wedge Antilles, aki később megbízást kapott a csoport vezetésére.

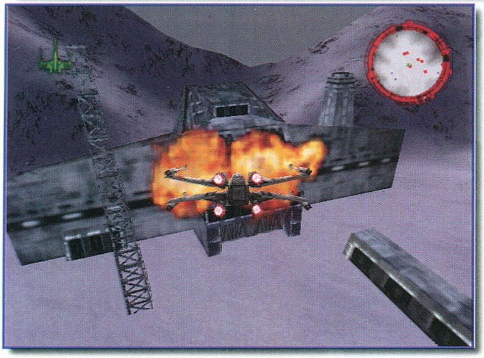
A küldetések típusát tekintve választhatunk egyszerű dogfight-ot, escort missziót vagy felderítést. 12 wingman segít a küldetésekben, de nagyon vigyáznunk kell rájuk. Fejlődik a repülőtudásuk, s a későbbi küldetésekben viszonozzák, ha megmentjük az életüket.

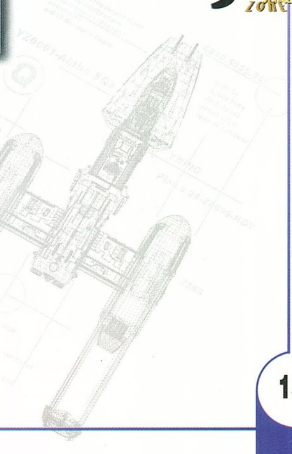
A küldetések között gyönyörű átvezető animációk lesznek láthatók, tehát már csak ezekért is érdemes lesz végigjátszani. Továbbá a kivételes képességű játékosok még titkos pályákat és kísérleti vadászgépeket is felfedezhetnek.

A Rouge Squadron az ígéretek szerint még karácsony előtt megjelenik. A legutolsó információk november 27-ét jelölik meg, remélhetőleg ekkor már tesztelhetjük a teljes verziót.

Mocsy
jozsef.mocsary idom.hu







Tomb Raider 3

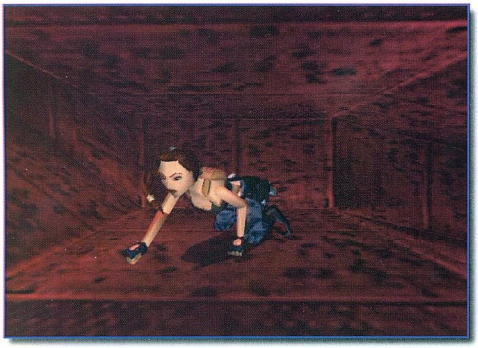
PC GURU Shoot!

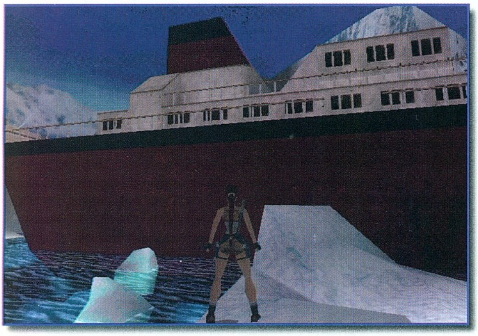
Nincs évvége Lara kisasszony nélkül. Három éve dúl a fiatal számítógépes fiúk körében ez a mánia, s még mindig nem untak bele. A Core Design pedig bolond lenne levágni az aranytojást termelő Larát, akarom mondani tyúkot. Ezalatt a röpke három év alatt több elismerést és pénzt hozott nekik, mint amit reméltek a sorozat útjára indításakor. Így hát nem is csoda, hogy már a harmadik résznél járunk. Sokan vannak, köztük én is, akik a második résznél már egy kicsit beleuntak az akciórészekbe. A magam részéről sohasem szerettem azokat a játékokat, ahol a feladatok nagy része csak a gombok és a rejtett kapcsolók megtalálásából állt. Az első rész persze még mindenkit megragadott, hiszen A Tomb Raider engine volt az első, a 3D kártyákat kihasználó a játékok közül. Nagyon sokan csak ennek a kártyának a kedvéért vettek méregdrága Voodoo-kat. Aztán persze ott volt Lara kisasszony feneke, melynek kerekdedsége sokáig a monitor elé szegezett. A második részben ezek a vonások már nem nagyon tudtak megfogni, hiszen igazából nem volt sok újítás. Sajnos ez igaz a harmadik részre is. A játékosok nagy hányada szeretett volna egy új engine-t látni a játékban, de ez nem valósult meg. Maradt a régi (mellesleg remek), csak néhány jelentéktelen apróságon változtattak. Lara ruhatárát bővítették néhány újabb modellel, kaptunk néhány új mozgást, fegyvert, s visszajöttek az első rész rejtett pályáján rejtőzködő T-Rex-ek is.

Magát a játékot 5 nagy részre osztották fel, persze mindegyik felosztható lesz még több alszintre is. Érdekesség, hogy az első és az ötödik szint kivételével tetszés szerinti sorrendben teljesíthetjük őket. Az új kalandok egy meteor darabjai körül zajlanak. Ezeket kell hősnőnknek megszereznie. Az Indy Jones filmekhez hasonlóan itt is rengeteg egzotikus helyszínre elutazhatunk. Úti céljaink között ott található az Antarktisz, India, a Csendes óceán déli szigetvilága, London, sőt még a hírhedt 51-es terület is.

Az ilyen típusú játékokban gyakran elkövetik azt a hibát, hogy minden másodpercben mentenek egyet. Nos ez érthető is, hiszen nincs annál idegesítőbb, amikor elfelejtünk menteni, s ezért kell újrajátszanunk a már unalomig ismert részeket. Sokan viszont attól másznak a falra, hogy a csirke játékosok másodpercenként tenyerelnek a mentés gombra, s amikor végigvitték a programot, büszkén mutogatják a haverjaiknak, hogy ők bizony lenyomták a TR3-at, s nem is volt olyan nehéz. Csak azt felejtik el közölni, hogy közben elkészült 4978 mentés is. A fejlesztők egy kompromisszumos megoldást kínálnak a harmadik részben. Bárhol menthetünk, de csak korlátozott számban. A játék során találhatunk úgynevezett mentés kristályokat, melyek segítségével készíthetünk mentéseket. Ezeket elhasználva csak akkor menthetünk, ha újabbat találunk. Ötletes nem?

Van egy rész a sororozatban, melyre bizony igencsak ráférne már valami komoly





fejlesztés. Ez pedig nem más, mint az animációs betétek. Hát, az valami borzalom. Nem is értem igazán, hogy lehet egy ilyen remek sorozathoz, ilyen béna animációkat készíteni. Bízom benne, hogy a harmadik részben ezen is változtattak.

A készítők igyekeztek ötvözni a harmadik részben az első két játék legjobb tulajdonságait. Megtartották az első rész egzotikus helyszíneit, de betették a második epizód akciódús játékmenetét és a járműhasználatot is. Sokat dolgoztak az ellenséges karakterek mesterséges intelligenciáján is. Most már az is előfordulhat, hogy egy-egy támadó inkább elfut Lara elől, s nem hagyja magát ostobán lemészárolni. A lövések elől fedezékbe bújhatunk, de választhatunk a harc és a rejtőzködés között is. Ha túl erősnek ítélünk egy ellenfelet, akkor szépen elosonhatunk a háta mögött, nem feltétlenül muszáj megölni mindenkit. Egy-egy szint többféleképpen is teljesíthető, most már nem akadunk el végérvényesen, ha nem találunk meg egy eldugott kapcsolót.

A feltuningolt engine és a két rész előnyös tulajdonságai remélhetőleg elegendőek lesznek a harmadik rész sikeréhez. Azt azonban kétlem, hogy egy negyedik epizódot elbírna ez az engine. A következő karácsonyi szezon azonban még nagyon messze van. Bízom benne, hogy Lara 1999-ben megújult külsővel és fantasztikus ötletekkel tér vissza, hogy királynőként uralja az akciójátékok birodalmát.

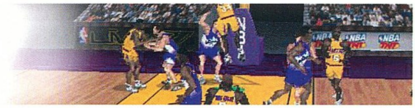
Mocsy

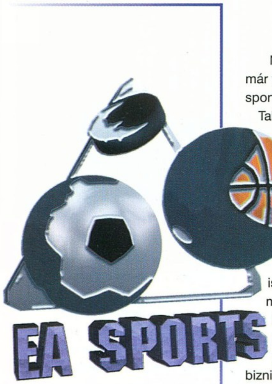
Black Box

Lara Croft, mint filmcsillag

Nos igen, mint az már várható volt, Lara betört a filmsztárok csillogó-villogó világába is. A Paramount filmstúdió figyelemmel kísérte a kalandornő pályafutását, s meglátta benne azt, amire minden magára valamit adó filmstúdió vágyik, zöldhasú bankókat. A pattanásos tinédzserek nemtől függetlenül oda lesznek a hölgyért, a lányok pont olyanok akarnak lenni mint ő, a fiúk meg… Nos, inkább ezt most nem részletezem.
Valamikor 1999 végén jelenik meg a mozifilm, s várhatóan folytatásokban sem lesz hiány. Egyelőre még nem tudni, hogy ki lesz a főszereplő, de az már egészen bizonyos, hogy az amerikai plasztikai sebészeknek nem lesznek megélhetési gondjaik az elkövetkezendő néhány évben. Elég ha csak a sok önjelölt Larára gondolunk, akik képesek lesznek több ezer dollárt arra költeni, hogy a paramétereik megegyezzenek a sztáréval.

EA Sports játékok



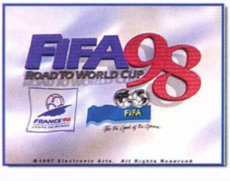


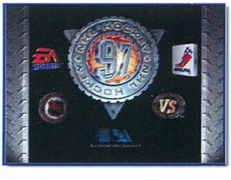
EGY KIS SPORTJÁTÉK TÖRTÉNELEM

Nem tudom, elgondolkodott-e már valaki azon, mennyit változott a sport az elmúlt néhány évtizedben. Talán csak az idősebbek emlékeznek arra az időre, amikor még a dicsőség volt a sportolók első számú motiválója. Aztán az elismertség mellett a remélt anyagi nyereség is szerephez jutott, még ha kezdetben csak kis mértékben is. Később az idő múltával megjelentek a profik, és egyre inkább előtérbe került a pénz. Mára kőkemény professzionizmus, és óriási biznisz jellemzi a sportot. Ki ne tudná, mennyi pénzt keresnek a menő kosarasok, teniszezők, bokszolók, focisták; s hogy mekkora jövedelemmel kecsegtet egy-egy sportesemény megrendezése: a televíziós jogdíjakból, a szponzorok támogatásából, a reklámokból óriási bevételre lehet számítani. Igen, igen, a sport hatalmas reklámhordozó lett, ezáltal vonzza magához az írott és elektronikus médiákat. Nem kivétel ez alól a számítástechnika sem, annak is a szórakoztató ágazata, konkrétan a játékprogramok.

Ha azt kellene megállapítanunk, melyik ma a három legnépszerűbb csapatsportág a fiatalok körében a világon, nem lenne nehéz dolgunk, nyugodt szívvel vághatnánk a kérdésre a választ: a labdarúgás, a kosárlabda és a jégkorong. Nem véletlen hát, hogy a sportjátékok közül is e három csapatsportág képviselői a legsikeresebbek. Vannak persze más sportjátékok is, de azok kevésbé népszerűek. Európában például az amerikai foci nem tudott gyökeret ereszteni (pedig elterjesztésére volt kísérlet), így a különböző futball programok nem igazán a legkedveltebbek. (Futball alatt – követve az amerikai terminológiát – természetesen az amerikai focit értem, amit mi inkább hajlamosak vagyunk rögbinek nevezni, amin az amerikaiak meg halálosan megsértődnek.) Magyarországon tradicionális sportágnak számít a vízilabda és a kézilabda, ezért talán lenne is vevőközönsége az ilyen típusú játékprogramoknak, de míg az utóbbiból egyáltalán nem, az előbbiből is - emlékezetem szerint, még a Commodore 64-esre készült jó pár évvel ezelőtt (egy egészen jó) szimulátor. Hiába, nem a magyarok irányítják a szoftveripart...

A sportjátékok kapcsán a kívülállók között elterjedt egy óriási

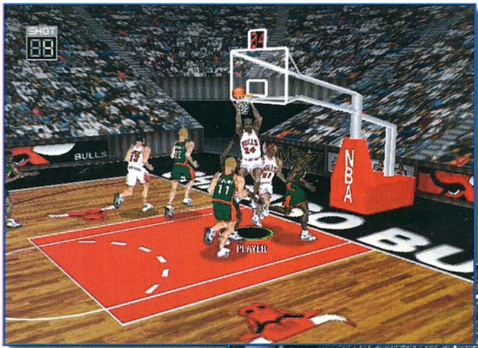




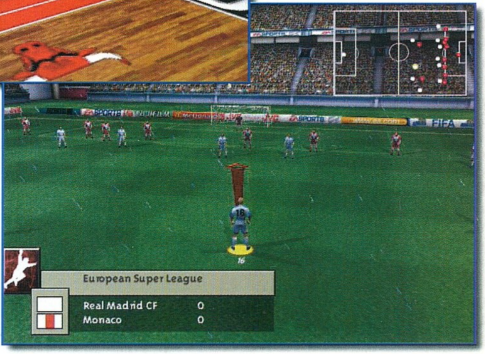
tévhit. Arról van szó ugyanis, hogy a programot mindenáron a valódi „hús-vér" játékhoz akarják hasonlítani, és a „mű-sport" rendre alulmarad ebben az összevetésben. Való igaz, ebben az okoskodásban is van némi ráció, de aki ilyeneket állít, az véleményem szerint az egész lényegével nincs tisztában. A sport szimulációk csak annyiban hasonlítanak a mintául szolgáló eredeti sporthoz, amennyiben feltétlenül muszáj: azonosak a szabályai. Egy szimuláció csak utánozni tudja a környezetet, a játék hangulatát, egyébként egészen másfajta élvezeteket nyújt az általa kikapcsolódni vágyóknak. Nem kell például még csak korcsolyázni sem tudni ahhoz, hogy valaki az NHL virtuális gólkirálya lehessen, de másfél méteresként is lehetünk zsákoló bajnokok, vagy kétballábasként a foci VB sztárjátékosai – persze a számítógépen. Nem kell hozzá más, mint – a megfelelő konfiguráció mellett – egy kis ügyesség, és jó sok gyakorlás. Ez azonban nincs máshogy az igazi sportban sem, tréningezés nélkül nem vihetjük semmire. Emellett kevesebb a sérülésveszély: míg például a valódi pályán elég egy rossz mozdulat az achilles sérüléshez, addig a billentyűzetet püfölve legfeljebb a túlzott hevességtől időnként bekékülhet a körmünk alja, de ez is csak olyan, mintha a focicsuka feltörné a sarkunkat. Szó ami szó, kevésbé egészséges görnyedt háttal a számítógép előtt ülni, de én nem hiszem, hogy ha valakiben megvan a hajlandóság a rendes mozgásra, akkor pont valamelyik játékprogram tántorítaná el ettől a szándékától – ugyanúgy, mint a lövöldözős játékokat szeretők sem rendeznek vérfürdőt az utcán. Szóval szerintem nem érdemes vitatkozni a kérdésről, maradjunk annyiban, hogy az igazi sport és a sportjátékok két külön kategóriát képviselnek, még ha a sportjátékok rajongói elsősorban a sportot kedvelők közül kerülnek is ki.

Maradva a sportjátékoknál, a korábbiakban említett három sportágnak van egy közös vonása a népszerűségen kívül: ha a számítógépes megvalósításukat szemügyre vesszük, azt állapíthatjuk meg, hogy ez legjobban talán az Electronic Arts egyik első leányvállalatának, az EA Sportsnak sikerült. Ma már olyan népszerűségre tett szert az NHL 9x, NBA Live 9x, és a FIFA 9x sorozat, hogy azt már szinte felülmúlni sem lehet. Az egész történet 1993 táján kezdődött...

Történt ekkor, hogy a piacra került egy NHL Hockey nevű, akkor még csak floppyn terjesztett játékprogram. Annyiban nem volt különleges, hogy 256 színben és 320x200-as felbontásban „pompázott", s az sem volt egyedi,

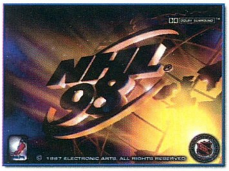


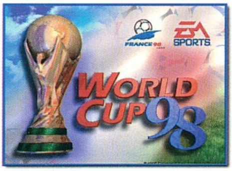
hogy már kezelni tudta az akkoriban elterjedt ismertebb hangkártyák szinte mindegyikét. Korábban is léteztek már sportjátékok, ráadásul jégkorong játékok is, de egyik sem ért el közülük akkora sikert, mint a fentiekben említett NHL Hockey. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy rajta kívül egyetlen program sem élt meg nemhogy öt újabb folytatást, akárcsak az NHL sorozat, de még talán kettőt sem. Azt azért talán még a kilencvenes évek elején nem lehetett sejteni, hogy ilyen karriert fut majd be a játék. Összehasonlítva az idei termést, az NHL 99-et az eredeti programmal, óriási különbségeket fedezhetünk fel. Mégis azt mondhatom, hogy már ez az első rész nagyon sok olyan elemet tartalmazott, amely a későbbi verziókban is előfordul. Sokak igényét elégítették ki a fejlesztők azzal, hogy kezdettől fogva a játékban szerepel az NHL összes csapata, és az összes játékos. Ez csak természetes, hiszen a program az NHL játékosok szövetségével karöltve készült, mintegy a bajnokság hivatalos játékaként. Azért a program nem ragaszkodik teljesen a valósághoz, mi magunk határozhatjuk meg csapatunk összeállítását. Rengeteg statisztikai adatot tekinthetünk meg, akár mérkőzés közben is, vagy a visszajátszással újra gyönyörködhetünk a szép megoldásainkban. Többek közt az utóbbi lehetőségek teszik az egész

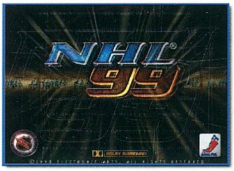


játékot egy tévéközvetítéshez hasonlóvá, ami még abban is megnyilvánul, hogy a szünetekben, a mérkőzések előtt és után is az elemző riporterek képmását láthatjuk a képernyőn – igaz egyelőre hang nélkül. Válogathatunk a mérkőzésfajták közül, nemcsak szimpla meccset játszhatunk, hanem komplett bajnokságot is (több nehézségi szinten), ha végül bajnokok leszünk, csapatunk tagjai örömmámorban hordozzák körbe a Stanley kupát. Bár valószínűleg a gép ellen harcolunk a legtöbbször, mégis van mód arra is, hogy egyszerre ketten, egymás ellen játszhassunk. Mérkőzések közben – az üresjáratokat kiküszöbölendő – hangulatkeltő zene szól, a fontosabb eseményekről (kiállítás, gól) a helyi műsorközlő tájékoztat bennünket, miközben a közönség ovációját is hallhatjuk. Aki csak az NHL sorozat újabb folytatásait ismeri, az gondolhatná, hogy az imént felsoroltak csak ezekre a részekre vonatkoznak. Pedig mindezek már az első részben is benne voltak, és az egész mindössze körülbelül hét megabájtot foglalt el a winchesteren! Nem volt ugyan minden olyan tökéletes, olyan élethű, mint a legutolsó részben, de roppant élvezetes volt így is a játék. Mai szemmel nézve a játékosok szinte alig fértek el a képernyőn, a hang is egy kicsit gyengébb minőségű volt, de a játszhatóság – még ha a játékosok nem is tudtak különösebb bravúrokat végrehajtani – a korábbiakhoz képest káprázatos volt.

Aki csak egy kicsit is gyötörte magát, az előbb-utóbb rájött a játék csínjára, az apró trükkökre, hogy hogyan lehet minél jobb eredményt elérni. A leghatásosabb megoldás a gólszerzésre az volt, hogy valamelyik szélről keresztbe kellett passzolni a kapu előtt, és az üresen álló játékosunk kapásból könnyedén vette be az ellenfél kapuját. Ez a taktika még ma is hatásos, csak közben az ellenfelek is leleményesebbek lettek, és sokszor





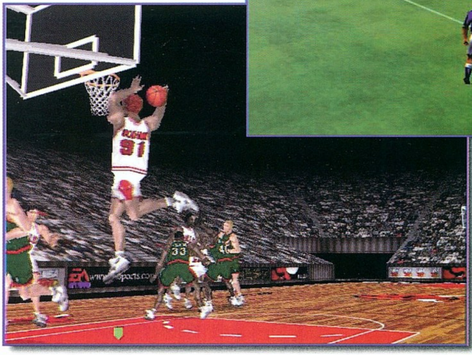


lefülelik szándékunkat. Volt persze bosszúság is sok; annyi öngól és ügyetlenkedés a világon nincs, mint amennyit időnként a csapatunk el tudott követni. Na és a kiállítások: mindig úgy tűnt, hogy az ellenféllel szemben sokkal elnézőbb a játékvezető, és különben is minek akkor is kiállítani a játékosunkat, ha véletlenül nekimegy az ellenfél kapusának. Mindezekkel együtt sok rajongót szerzett magának a program, és a fogadtatásból egyenesen következett, hogy igazodva a hardver fejlődéséhez, folytatni kell a játékot. Nem is kellett sokáig várni, egy év múlva jött is az új verzió, az NHL Hockey 95, már CD-n, de viszonylag kevés újítással. Az igazi fejlődés a 96-os résszel érkezett meg: teljes egészében SVGA-s lett a játék, és a hangok is valami fantasztikusan szóltak. Ekkoriban már nem nagyon érte meg a feltört változatot favorizálni, az ugyanis néma volt, így a hangulatát össze sem lehetett hasonlítani a teljes verziójéval. Innentől kezdve folyamatosan javult a program, egyre nagyobb élethűség jellemezte, egyre többféle játéklehetőségre nyílt módunk. Nem kellett már egy gépnél szorongva többen egymás ellen küzdeni, hálózaton át akár minden játékost más-más irányíthatott.

A grafika színvonaljavulását mi sem jellemzi jobban, mint hogy a sportjátékok terén egyedülállóan az összes játékosnak egyedi arca van, a sajátja (és nem néhány meglévő séma közül állíthatjuk be a nekünk tetszőt, mint a FIFA sorozatban). Minden eddiginél valóságosabb lett a játékosok mozgása, amit valódi profi hokisok segítségével sikerült reprodukálni. Egyre több olyan elem került a programba, ami az eredeti játékban is megvan: az NHL 99-ben például már kidobnak a buliból, ha túl hevesen viselkedünk, vagy érvényteleníthetnek – esetleg mégis megadhatnak gólokat a bírók, ha a videó visszajátszásban arra találnak okot. Már a programban is kifoghatnak a játékosok jobb vagy rosszabb napokat, s a sérülések miatt néha kénytelenek kihagyni mérkőzéseket. Edző irányításával gyakorolhatjuk be a különböző figurákat, és mi magunk lehetünk csapatunk játékos trénere: egyszerre lőhetjük a gólokat, és meghatározhatjuk a taktikát.

A rengeteg pozitívumot szinte felsorolni is nehéz, a megrögzött NHL rajongók bizonyára még ki tudnák egészíteni a sort saját tapasztalataik alapján. Az azonban bizonyos, hogy e sorozatnál jobb jégkorong programot még nem sikerült produkálni, nem véletlen hát évek óta tartó töretlen népszerűsége.

Talán csak az EA Sports által készített másik játék veheti fel vele a küzdelmet, például az NBA sorozat. Kicsit később indult ugyan, mint az NHL, de első része, az NBA 95 annyiban előbbre járt az év hoki programjánál, hogy már teljes egészében SVGA-s környezetet biztosított. Igaz, ehhez megfelelő gép is kellett, és ennek hiányában csak 320x200-ban mehetett maga a küzdelem, de elég izmos hardverrel akár meccs közben is váltogathattunk a felbontások közt. Az NBA 95 főbb vonásaiban megegyezik a „testvér" programmal (nem csoda, hisz azonos cég termékei): magas fokú grafikai és audió tulajdonságokkal rendelkezik, valamint néhány menő kivételével (pl. Jordan, Barkley – akik jogi problémák miatt nem kaptak helyet) minden profi játékos szerepel a programban. Lehet a kosarasokat adni-venni, újakat kreálni, így a szájízünk szerinti csapattal szállhatunk harcba az NBA bajnoki címért. Az évek múltával áthidaló megoldásként a jogi problémákat úgy sikerült megoldani, hogy ha a valóságban Jordan nevű játékos nincs is a programban, de 24-es mezben egy hasonló kvalitásokkal rendelkező, Player nevezetű kosaras is tagja a Chicago Bulls keretének.



Tulajdonképpen az NHL sorozat részletes tárgyalása után elég nehéz újat mondani az NBA programokról, különösen úgy, hogy az igazat megvallva én az utóbbival kevesebbet játszottam. Ez nem azt jelenti persze, hogy bármiben is rosszabb lenne, de valahogy a többi program (beleértve a FIFA sorozatot is) engem jobban magával ragadott. A sportág rajongói így is kigyönyörködhették magukat egy-egy látványos zsákolásban, mert abban nem volt hiány. A készítők itt is nagy hangsúlyt fektettek az élethűségre, nem véletlen hát, hogy szinte minden játékelem a valóságoshoz teljesen hasonlóan valósul meg a programban.

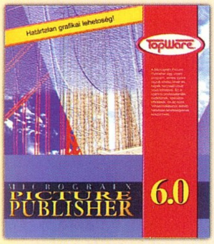
Nincs ez ma már másképpen az EA Sports foci programjaiban sem, igaz a FIFA sorozat is végigjárta az összes lépcsőfokot az ehhez vezető úton. Kezdetben (FIFA International Soccer néven futott a bevezető játék) nem volt még a grafika sem olyan látványos, a hang sem annyira élethű mint ma, de volt végre egy olyan foci program, amelyikkel normálisan lehetett játszani. Erre korábban hiába vártunk futball rajongó barátaimmal, ezért is fogadtuk örömmel a FIFA sorozat első részét. Annyiban más volt, mint a többi EA Sports-os játék, hogy nem egy konkrét bajnoksághoz kötődött, és nem a valódi játékosok neveit olvashattuk az összeállításokban. Így eshetett meg, hogy a magyar válogatottban soha nem hallott egzotikus nevű játékosok kaptak helyet, bár a lehetőségünk megvolt arra, hogy egy speciális programot használva módosíthattuk a játékosok nevét. A folytatás, a FIFA 96 annyiban meghatározó volt, hogy itt vezette be az EA Sports az úgynevezett virtual stadium technológiát, ezáltal a valóság minél nagyobb mértékű visszaadását tudták elérni. Magával a játékkal ugyanúgy, mint az NHL 97-tel, elég nehéz volt játszani, de a látvány kissé kárpótolt bennünket a sok bosszúságért. Igazából a FIFA 98 lett az a program, amelyikben a játszhatóság és a grafikai megvalósítás (a hanghatásokkal kiegészülve) végre olyan lett, amilyennek lenni kell. A közbülső rész talán egyetlen olyan újítása, ami szót érdemel az volt, hogy bevitték a játékot terembe, így a nagy stadionok mellett a parketten is kipróbálhattuk ügyességünket. A FIFA 98 már alcímet is kapott (Road to World Cup), a kiadó már bizonyára ekkor tudta, hogy lesz még egy 98-as rész, a World Cup 98. A kettő között szinte semmilyen különbség sincs, csak az utóbbi teljesen a vébére lett kihegyezve, nincsenek klubcsapatok, ellenben vannak klasszikus VB döntők, minden eddigit felülmúló hangulat. A 3D-s kártyákat kihasználva például szimulálni tudták a különböző időjárási viszonyokat, lehetett esti reflektoros meccseket játszani, de emellett még a közönség és a kommentátorok hangja duruzsolt a fülünkbe. Ráadásul az időzítés is pompásan sikerült, a VB láz jótékony hatást gyakorolt a program népszerűségére. Nem tudom, lehet-e még ezt a sikert is felülmúlni, mindenesetre az EA Sports bizonyára megpróbálja, mert hamarosan jön a FIFA 99, ami az ígéretek szerint még látványosabb, még hangulatosabb lesz, mint bármely korábbi rész.

A történet nagyjából ennyi. Öt év, már-már az idő ködébe vesző programok, amelyekre azért még ma is nosztalgiával gondolhatunk vissza. Elismerem, a visszatekintés egy kissé szubjektívre sikeredett, de saját tapasztalatait megosztva az ember nehezen tud tárgyilagos maradni. A fiatalabbak meg ne sajnálják, hogy ők csak az újabb részeket ismerik, lesznek majd még újabb folytatások, és reméljük, hogy azok is legalább annyi örömet okoznak majd leendő játékosaiknak, mint az elődeik.

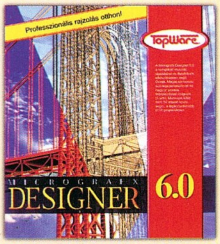
Noble

SILVER GAMES 1 – 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék 8 db CD-ROM-on

EARTH GOLD EDITION – 4.995 Ft
Magyar nyelvű kézikönyvvel!



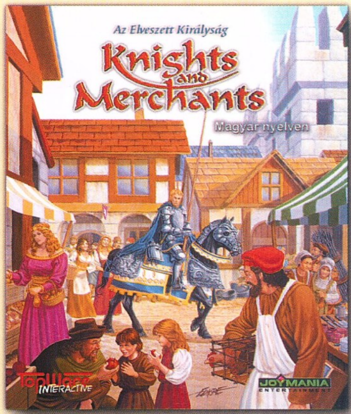
MICROGRAFX
PICTURE PUBLISHER 6 – 4.995 Ft



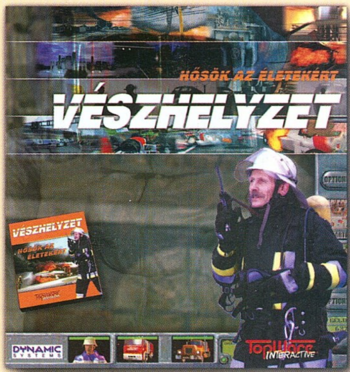
MICROGRAFX DESIGNER 6.0 – 4.995 Ft
magyar nyelvű „help"-pel

MULTIMEDIA CD LENS CLEANER – 1.495 Ft
Univerzális tisztító CD

D-AUTO 98 – 4.995 Ft
Európai autókatalógus



Knights & Merchants – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



Vészhelyzet – 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

AKCIÓS AJÁNLAT!

GOLD GAMES 2 – 9.995 Ft helyett 7.995 Ft
24 teljes verziójú játék 22 db CD-ROM-on

JACK ORLANDO – 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

RoboRumble – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

EROTIKUS VIDEO CD-K
Carol Lynn - Erotic Clips Nr3 – 2.495 Ft   Carol Lynn - Hot Disco Love – 2.495 Ft
Carol Lynn - Carols Pervers Dreams – 2.495 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a TopWare AG kizárólagos magyarországi képviselője

3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.   Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf: 310
Telefon / Fax: 37 /315-905   E-mail: tbh@interdnet.hu
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!

Baldur's Gate

PC GURU PREMIER

„... éreztem valami furcsa bizsergést, valami várakozást. Mindenki bajtársiasan veregette a többiek vállát, s legkisebb eredmény is lelkes dicséreteket váltott ki, s valamennyien együtt ujjongtunk, ha valami jó hír érkezett.

Mi lehetett ez? Több mint közös félelem, több mint hálaadás azért, amink van, s amit nemsokára elvehetnek tőlünk. Akkor, abban a vad lelkesedésben, a készülődés lázában még nem tudtam. Most, visszatekintve, már jól látom.

A remény volt az.

Egy értelmes lény számára nincs fontosabb érzés a reménynél. Egyénileg is, közösen is remélni kell, hogy a jövő jobb lesz, mint a múlt, s hogy utódaink és az ő utódaik egy kissé közelebb jutnak az ideális társadalomhoz, bármilyennek képzelik is el. Egy harcos barbár elképzelései a jövőről nyilván egész mások, mint egy békés földművesé. Egy törpe bizonyára nem érezné jól magát az elfek által megálmodott ideális világban. A remény maga azonban közös. Vannak pillanatok, amikor érezzük, hogy valamivel hozzájárulunk ehhez a végső célhoz: így volt ez Mithril Csarnokban is, amikor úgy hittük, hogy a csata Menzoberranzannal hamarosan bekövetkezik – és legyőzzük a gonosz sötételfeket, örökre véget vetve az ördögi város veszedelmének.

A remény a kulcs. A jövő jobb lesz, mint a múlt, vagy akár a jelen. E hit nélkül csak a jelen henye, végtelenül üres élvezete marad – ahogy a drow társadalomban -, vagy az egyszerű kétségbeesés, a halálvárásra pazarolt idő..."

Drizzt Do'Urden

Azt hiszem, ennél jobb bevezetőt keresve sem találnék. A Forgotten Realms könyvekben számomra a legtöbb mondanivalót mindig is Drizzt merengései jelentették. Személyisége és gondolkodásmódja valahogy befolyásolta az egész Forgotten Realms világgal kapcsolatos érzéseimet, ami már-már rajongásnak is nevezhető. Ezzel persze nem én vagyok így egyedül...

Ideje, hogy belekezdjek annak a játéknak az ismertetésébe, amire már hónapok óta várunk, és együttesen reméljük, hogy ez lesz az év szerepjátéka. Így első nekifutásra még semmiképpen nem akarok értékelni, mert nem lenne fair. Mivel per pillanat egy béta verziót van szerencsém tesztelni, ezért még korántsem látom a teljes játékot magam előtt, viszont az már most biztos, hogy méretes RPG előtt állunk. Úgysem lehet négy oldalban elintézni, tehát elkezdem az elején. Igyekszem részletesen, alaposan, aztán majd szokás szerint folytatom.

KARAKTERGENERÁLÁS

Nem (gender). Az első a nem kiválasztása. Az hogy a karaktered férfi vagy nő, semmiben nem befolyásolja a különböző tulajdonságokat. Mindössze ettől a választástól függ a karakter képe. A kínálat igazán bőséges, és ezeket a grafikákat aztán érdemes végignézni. Körülbelül itt hűl el az ember először. Ilyen karakterképeket játékban még nem láttál, az tuti! Miután kitaláltad fiú vagy e vagy lány, és hogy nézel ki, egy időre vége a

szemgyönyörködtetésnek, s kezdődnek a komolyabban megfontolandó döntések.

FAJ (RACE)

Human. Faerun birodalmaiban és királyságaiban a legtöbben e fajhoz tartoznak. Ők a legtoleránsabbak a többiekkel szemben (kivéve talán a félszerzeteket). Speciális képességeik nincsenek, hacsak nem nevezhető annak, hogy bármely karakterosztályt választhatják, és elérhetnek azon belül bármilyen magas szintet.

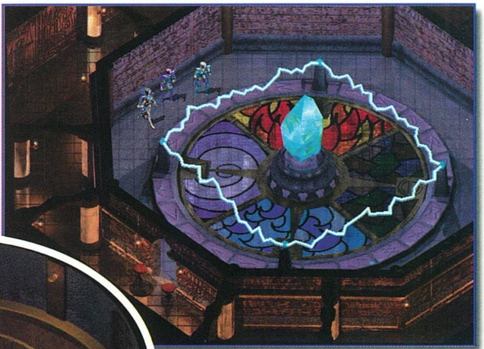
Elf. Azt hiszem nincs szükség arra, hogy leírjam, hogyan is néz ki egy elf. Akik ilyen játékra adják a fejüket, azoknak már van némi fogalmuk erről a fajról és tiszteletre méltó képviselőiről. A lényeg az, hogy a Baldur's Gate-ben is megadták nekik a természetes ellenállást a charm és sleep varázslatokkal szemben. Ezen felül e faj képviselői látnak a sötétben, valamint mesterien használják az íjat és a hosszú kardot. Az ügyesség értékük magasabb mint a többieknek, viszont náluk az állóképesség értéke alacsonyabb, mint az átlagé. Az elfek öt fajtája: moon elves, gold elves, wild elves, sea elves, drow.

Half-elf. Ereikben ember és elf vér csörgedezik. Mindkét faj jó tulajdonságait génjeikben hordozzák. Csak ők választhatnak multi karakterosztályt.

Gnome. Sötét bőrű, fehér hajú, nagy orrú, szintén természetszerető népek. Különösen kedvelik a csillogó dolgokat, az ékszereket és a drágaköveket. Velük született mágia-ellenállással rendelkeznek, és látnak a sötétben, akárcsak az elfek. Rendkívül intelligensek, ezen a téren bonuszt kapnak, ám ez a bölcsesség értékének rovására megy.

Halfling. Tömzsi, göndör hajú, életvidám, alapjában véve cseppet sem a veszélyes kalandokra vágyó faj. Mágiával és méreggel szembeni ellenállásuk igen magas, remekül használják a parittyát, és viszonylag jól elboldogulnak a sötétben is. Az erejük rovására bonuszt kapnak ügyességükhöz. Három fajtájuk: hairfoot, tallfellow, stout.

Dwarf. Egy kemény, szívós törp minden kalandozó csapatban kell. Erősek, fáradhatatlanok, rendelkeznek az alapvető ellenállásokkal, s sötétben is látnak. Az állóképesség értékükhöz bonusz jár, ami karizmájuk rovására megy. A birodalom törpjeinek négy népe: shield dwarves, gold dwarves, wild dwarves, duergar.



KARAKTEROSZTÁLYOK (CLASS)

Fighter. A szokásos harcos karakter, a fizikai erő megtestesülése: remek kardforgató, életerős, egyszóval közelharcra született.

Ranger. Az erdő ismerője, védelmezője, a természet elkötelezettje. Jó fegyverforgató.

Paladin. A jóság, és az igazság híve. A rendért és a törvényért küzd, mindhalálig. Erős, elkötelezett harcos, aki általában ért valamennyit a papi mágiához is.

Cleric. A papokat sem kell senkinek bemutatni, fő feladtuk a gyógyítás és a védelmezés. A gonosz teremtményei ellen azonban megvannak a maga speciális, tökéletes varázslatai is, sőt ha kell, harcol is, de vért szúró, vágó fegyverekkel nem onthat.

Druid. A természet híve, ezt helyezi mindenek fölé. Varázslatai között egyaránt találsz papok és mágusok által használt spelleket. Fizikuma gyenge, és beállítottságáról tudnod kell, hogy elég közönyös, a természetet helyezi mindenek fölé.

Mage. Rendkívül gyenge fizikumú karakteroszály, ám bőségesen kárpótolja érte a mágia ereje. A korai küldetésekben és pályaszakaszokon ijesztően könnyen elhalálozik. De gondolom, akárcsak a Diabloban vagy más játékokban, ezek a kezdeti, fizikai gyengeségek később már nem jelentenek gondot, mert már nem lesz idő a közelébe kerülni...

Thief. Már ebben a béta verzióban is rengeteg alkalom adódott volna a lopásra. Bevallom, nekem még a hozzá csatlakozott tolvaj lánnyal sem volt kedvem és indíttatásom erre, de online biztos számos ilyen karakter lesz majd. Különösen fürge, simulékony, kiszámíthatatlan figura. rendkívül ügyes és szinte észrevétlenül kifosztja a gyanútlan áldozatokat.

Bard. Számomra a szerepjátékok egyik legérdekesebb karaktere. Nehéz lehet kijátszani, hiszen a bárd sugárzó személyisége, sokoldalúsága, tájékozottsága, áthatják történeteit és dalait...

Multi karakterosztályok: fighter-thief, fighter-cleric, fighter-mage, mage-thief, cleric-mage, cleric-thief, fighter-druid, cleric-ranger, fighter-mage-thief, fighter-mage-cleric. Ezekkel csak a szokásos gond van, a szintlépésekhez gyűjtött tapasztalati

pontok megoszlanak két-három osztály között.

Specialist mage. Ha egy varázsló csupán egyetlen iskola tanainak szenteli tudását, akkor több varázslat elsajátítására van lehetősége. Ám az egyes iskolák sajátos rendszert alkotnak, melyekben mindegyiknek megvan az ellentét párja. Amennyiben specialistát generálsz, tudnod kell, hogy a szembenálló iskola tanai számodra elérhetetlenek maradnak, mindörökre. A nyolc iskola követői: abjurer, conjurer, diviner, enchanter, illusionist, invoker, necromancer, transmuter. Erről részletesebben majd legközelebb.

BEÁLLÍTOTTSÁG (ALIGNMENT)

A szokásos választék van: lawful good (paladin), neutral good, chaotic good, lawful neutral, true neutral (druid), chaotic neutral, lawful evil, neutral evil, chaotic evil.

ALAPTULAJDONSÁGOK (ABILITIES)

Erő (strength). Mint mindig, a harcos beállítottságú karakterek számára a legfontosabb.

Ügyesség (dexterity). A kézszem koordináció, a reflexek és a harmonikus mozgás minden kalandozó számára fontos. A tolvajok számára kiemelten az.

Állóképesség (constitution). Az egészség és a fizikai megpróbáltatások elviselése megint mindenkinek fontos. A ranger karakter az, akinek erre leginkább szüksége van, kell, hogy legyen.

Intelligencia (intelligence). Erre van szükség a tanuláshoz, és a memorizáláshoz, tehát elsődlegesen a varázsló karaktereknek ajánlott magas értéket beállítani.

Bölcsesség (wisdom). A papoknak feltétlenül magas pontszámra van ezen a téren szüksége, a többi karakter számára ez kevésbé fontos.

Személyes varázs (charisma). Ez a tulajdonság leginkább a druidák, bárdok és paladinok számára fontos, bár szintén senkinek sem árt. A kalandok során a partyból lehetőleg az beszéljen majd az NPC-kel, akinek ez az értéke a legmagasabb.

Miután beállítottad az alapértékeket, az induláskor használható fegyverek és a varázslatok megválasztása következik. A megadott pontszámot különböző jártasságtípusok között oszthatod szét. A választott karakterosztály döntően befolyásolja a kínálatot. A teljes választékban szerepelnek: íjak, hegyes fegyverek (flail, morning star), rövidkardok (tőrök is), hosszú kardok, balták, tompa fegyverek (mace, club, warhammer, staff), lövő eszközök (sling, crossbow) és lándzsák (spear, halberd).

A varázslatok közül szintén választhatsz néhányat, de a koplett kínálat felsorolását inkább meghagynám a teljes verzió megérkezése utáni táblázatba. Most csak megemlítek néhányat példaként. A korai spellek között választható: friends (növeli a charisma értékét egy napra), Larloch's Minor Drain (gyenge életszívás), Chromatic Orb, Burning Hands, Identify, Chill touch, Charm Person, Infravision, Sleep, Magic Missile, Shocking Grasp, Blindness, Shield, Bless, Remove fear, Cure Light Wounds, Detect Evil, Magical Stone,...

Az ikonok különben nagyszerűen szimbolizálják a varázslatokat, elég egyszer megnézni és elolvasni, hogy tudjad, melyik mi. Számos új spell is van, ezek hasznossága még tesztelés alatt. ;-)

Ha mindez megvan, akkor kiválaszthatod a karaktered megjelenését (bőrszín, hajszín, ruházat), de ezt a játék során is bármikor átváltoztathatod. A név megválasztása szintén a Te gondod.

No, ha mindezeken túl vagy - ami persze órák kérdése, de ha emlékszel, a Mocsy-Pellus duó is egy napot szánt annak idején a Wizardry party generálására (és rövid játék után kezdte is újra, mert nem volt tökéletes). Itt csak egy

karaktert kell létrehozni, akkor az már legyen olyan, amilyennek lennie kell - hiszen ezzel az RPG-vel és ezzel a karakterrel heteket, talán hónapokat fogsz eltölteni az életedből.

JÁTÉKMENET

Remélem, még elfér ide minden amit szeretnék, de mindenképpen előre veszem a játék beállításait. Amiket ugyan nem akarok kivesézni, de néhány, pontosabban egy nagyon fontos. Mindannyian tudjuk, mennyire kritikus kérdés, hogy a játékmenet és pláne a csaták ritmusa hogy alakul. A Baldur's Gate először tisztán real-time játéknak készült. Aztán az általános felzúdulás nyomán létrehoztak egy köztes állapotot a körökre osztott és a real-time játékmenet között. Erre az egyetlen megoldás, a program akkori állapota szerint, már csak a „pillanat állj" beiktatása volt. Ezt viszont meg kell szokni, mert furcsa. A játékmenetet érintő beállítások között minden esetre szerepel az auto-pause, amin belül még további hat pont is van. Ezek szerint a játék automatikusan leállhat, ha a karakter üt, megsebzik, ha meghal, ha megtámadják, illetve ha megöli a célpontként kijelölt lényt. Valóban működik a dolog egyébként, csak valahogy mégis értek negatív tapasztalatok is. Hiszen farkasokkal már az első erdei úton is összefuthatsz, ám szerencsétlenebb esetben ezek egyetlen harapással leterítenek, és akkor bizony game over, nincs idő semmi „pillanat állj"-ra. Mindez multiplayer módban még inkább problémás lehet. Azt nem tudom, hogyan oldják meg.

A JÁTÉK KEZELÉSE, MI MERRE

A képernyő közepén elterülő játéktér tárja eléd a Forgotten Realms látványos világát. Itt egyszerűen klikkeléssel irányíthatod a karaktereket. Körben pedig megtalálod a kezeléshez szükséges ikonokat.

Bal oldalon, legfelül egy floppyt látsz. Itt a játék opciói kaptak helyet: töltés (nincs limit), mentés (harc közben nem lehet), valamint a grafika, a hang és a játékmenet beállításai. A következő ikon nyitja meg a térképet. Ez a konkrét terület már általad felfedezett részét mutatja, s innen válthatsz át a világ teljes térképére, amin szintén csak az jelenik meg, ami már számodra elérhető.

A naplóban napra és órára pontosan megtalálod automatikus feljegyzéseidet, itt érdemes lapozgatni, ha nem tudod merre is indulj éppen. Szerencsére a felvállalt küldetések kulcsfontosságú információit is megtalálod ezen a hasznos tekercsen.

A negyedik ikon a karakter screent nyitja meg. Itt csak megnézheted, hogyan is áll, mire képes az éppen a kiválasztott party tag: alapértékek, jártasságok és speciális, egyéni fejlődést mutató képességei terén. Ugyanitt lehet az NPC-ket útjukra bocsátani (leave party). A lehunyt szem ikonnal küldheted el pihenni (rest) a csapatot. A „script" parancsnál adhatod meg, hogy a megfelelő karakterosztályhoz tartozó kalandozó, hogyan reagáljon a konfliktushelyzetekben. Ez nagyon profin meg van csinálva, hiszen az agresszív támadáson túl olyan lehetőségek is vannak benne, mint például a leggyengébb party tag megvédése, segélykérésre való reagálás, és menekülés után távoli, lőfegyverrel való támadás.

Erről a képernyőről válthatsz át egyébként a statisztikákra is, ahol a karakter tapasztalatairól, győztes csatáiról, kedvenc fegyveréről és varázslatáról olvashatsz.

Bármelyik ablakot nyitod is meg, elérhetővé válnak a mágia opciói is, természetesen ez eltér a pap és a varázsló karaktereknél. Jelen pillanatban maximum hetes szintig fejlődhetnek a népek (bár hír van arról, hogy ezt nyolcra növelik). Minden esetben külön találod a megtanult, és a memorizált varázslatokat. Ez utóbbiakat neked kell kiválasztanod, majd remélned, hogy a felmerülő helyzetekben valóban azokra lesz szükség. A mennyiség a karakter képességeinek függvénye. Az „elhasznált" spelleket csak pihenés, alvás után tudod újra aktiválni.

A játéktér mellett jobb oldalon láthatod a karaktereket. A party maximum hat főből állhat és minden tagja valódi egyéniség; beszél, nevet, örül és dohog (különösen a necromancer jó fazon, folyton morog, hogy bántja a szemét a napfény és így tovább). Az inventoryt elérheted innen is, jobb klikkel.

Ez a screen végtelenül egyszerű, jól áttekinthető. A csomag mérete pedig szerencsére limitált (ami talán nem nagy öröm, viszont reális. Minden karakternek megvan a maximális

terhelhetősége is, és cipelt cuccok súlya befolyásolja reakcióit, gyorsaságát és ügyességét! Választhatóak úgynevezett „quick item"-ek, ezek megjelennek a játéktér alatti ikonok között és onnan gyorsan használhatók (ala Diablo). Ide eleinte legérdemesebb gyógyító löttyöket bepakolni, már ha van.

A képernyő bal alsó sarkában folyamatosan pereg az idő. Az óraszerű szerkezet megállításával aktiválod a pillanat állít (vagy space). A szemben lévő oldalon két apró ikon foglal helyet. Az egyikkel ki, illetve bekapcsolhatod a partyra vonatkozó AI-t (értelemszerűen single player játékok esetében lényeges), másikkal pedig gyorsan kijelölheted az egész bandát, akik ezután együtt, az általad megválasztott formációban fognak mozogni, támadni, védekezni, stb.

Ha csupán egy karakter van kijelölve, akkor az alsó sorban megtalálod az őrzés, beszélgetés, támadás, és mágiahasználat, valamint az előkészített tárgyak és speciális képességek (pl. lopás, csapdafelderítés) aktiválására szolgáló ikonokat. Pofonegyszerű az egész és elég jó a rendszere is. Ettől függetlenül, ha real-time játszol, igencsak kapkodnod kell, főleg ha már hat kalandozóval vándorolsz.

Mindezzel sikerült is áttekinteni a kezeléshez szükséges ikonokat. Nem említettem az üzenetablakot még, de ehhez nincs is mit hozzáfűzni.

SZTORI

Szerencsére maradt hely a történetnek is! Ezt még gyorsan elmesélem, aztán a többit majd legközelebb. No persze, ne várjatok gyönyörű históriát, hiszen ebben a játékban csak előzmények vannak, és a valós történet az általad irányított kalandokban bontakozik ki…

A Kardok tengerének nyugati partvidékének vadregényes tájain kezdődik az eposz. A hegyekkel, erdőkkel és mocsarakkal övezett vidéken a csodálatos falvak, városok és misztikus romok rejtőznek. A Káosz erői azonban gyülekezni kezdenek, hogy feldúlják e békés birodalom időtlen nyugalmát. Eleinte csupán apróbb támadások, banditák és rablók feltűnése jelzi a változást, ám hamarosan a Gonosz megjelenése nyíltabb tettekben megmutatkozik, s elérkezik az idő, amikor valakinek tennie kell valamit. Kell, hogy legyen egy erős személyiség, egy olyan karakter, aki változást és békét hozhat e zaklatott világba. Te lehetsz a kiválasztott és utad nem is kell egyedül végigjárnod, miért ne vállalnád fel hát azt a kalandot, amire úgyis egész életedben vártál?!

ZÁRSZAVAK E HÓNAPRA

Mint ígértem nincs értékelés, hiszen még nem lenne reális.

Gondolom a rolling demót mindannyian láttátok. Nos a játék olyan, tényleg. A tér és a világ pedig hatalmasnak látszik, már most. A grafika egyszerűen gyönyörű, ilyen még nem volt. Mégis, így első látásra, őszintén megmondom kicsit csalódtam benne, mert nem ragadott el a hangulat, mint máskor. De meglehet csupán a Populous a bűnös ebben…

Egy biztos, a Baldur's Gate multiplayer módban lesz az igazi, és ha ezen a téren nem lesz jól kidolgozva, akkor nagyon sokan fognak csalódni benne. A béta verzióban ez még egyáltalán nem működik, sajnos, ezért erre (is) majd visszatérek. Mindenesetre azt ajánlom, amíg ez a program meg nem érkezik, játsszátok végig a Rage of Magest. Nagyszerűen fogtok szórakozni, és talán nem nyúlnak olyan hosszúra a várakozás percei.

Lily

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8. Telefon/Fax: 361-4061

EXTRA KARÁCSONYI AKCIÓK

MIÉRT ÉRDEMES NÁLUNK TÖRZSVÁSÁRLÓNAK LENNI?

- ✔ Kártyánk örök érvényű, nem kell soha meghosszabbítani
- ✔ Az egész család használhatja
- ✔ A kedvezmények, árakciók soha sem merülnek ki vele
- ✔ Egész évben várnak akcióink, sőt már a premier játékokra is jár kedvezmény
- ✔ Nálunk biztonságosan vásárolhatsz, hiszen minden általunk kínált termék eredeti, originál, legális termék

7th Legion	3 950
Abe's Odyssey	3 950
Aces Collection	5 950
Addiction Pinball*	5 950
Age Of Empires	7 950
Age Of Emp. Mission*	7 950
AH-64D Longbow	2 450
Albion	3 950
Archimedian Dynasty	3 950
ATF	2 450
Axis & Allies*	10 950
Battle Isle 3	3 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Betreyal In Antara	4 950
Birthright	4 950
Blaster!	950
Blood	3 950
Blood 2	Jön
Broken Sword	2 950
Caesar 3	Akció
Capitalism Plus	3 950
Carmageddon	5 950
Carmageddon 2	9 950
ChessMaster 6000	9 950
C&C SVGA + Civ. 2	6 950
Colin McRae Rally	Akció
Commandos	9 950
Croc	4 950
Crusader	2 450
Dark Earth	2 950
Dark Reign	4 950
Deadlock 2	2 950
Deathtrap Dungeon	7 950
Doom Trilogy*	5 950
Dune 2000	8 950
Dungeon Keeper Gold*	3 950
Earth 2140	2 950
Eastern Front + Miss.	10 950
Essential Collection	7 950
[Interstate 76, A10 Cuba, Earthworm Jim, Mechwarrior 2 Mercenaries]	
European Air War	Jön
F1 Racing [UbiSoft]	5 950
F1 Racing 2 Monaco GP	9 950
F-15 [Jane's]	6 950
F16/Mig 29*	10 950
F22 Lightning 2	3 950
FA PL Football Manager	8 950
FIFA Soccer 99*	Akció

FIFA Soccer Manager	3 950
Fifth Element	8 950
Fighter Pilot*	6 950
Fighting Force	6 950
Final Fantasy 7	9 950
Flight Unlimited 2	5 950
Flying Corps	3 950
Forsaken	4 950
Gold Games 2	6 950
[24 teljes játék németül]	
Grand Prix Legends	9 950
Grand Theft Auto	6 950
Grim Fandango*	Akció
Half Life*	9 950
Hardline	1 950
Harvester	2 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Hexen+Heretic	5 950
Hexplore	5 950
Ignition	3 950
Incubation Tripla Pack	5 950
Israeli Air Force	9 950
Jack Orlando	2 950
Jazz Jackrabbit 2	5 950
Jedi Knight*	5 950
Klingon Honor Guard	10 950
Knights & Merchants	5 950
[teljesen magyar verzió]	
Little Big Adventure 2	3 450
Lords Of The Realm 2	4 950
LucasArts Archives 3	7 950
[Afterlife, Dark Forces, Dig, Full Throttle, Monkey Island 1-2]	
Madden NFL 99	10 950
Magic Carpet	2 450
Magic Carpet 2	2 450
Magic The Gathering	3 950
Master Of Orion 2	4 950
MechCommander	10 950
Might & Magic VI	6 950
Monkey Island 3*	5 950
Mortal Kombat 4	8 950

SZUPER EA JÁTÉKCSOMAG!
Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital
Karácsonyi meglepetés ár: **9 950 Ft**

Motocross Madness	13 950
Moto Racer 2*	Akció
Nascar 2	4 950
NBA Live 99*	Jön
Need For Speed 2 SE	3 450
Need For Speed 3	Akció
NHL Hockey 97	3 950
NHL Hockey 99	9 950
Outlaws*	5 950
Outpost 2	4 950
Pacific General	2 950
Pandemonium	3 950
Panzer General 2	5 950
People's General	9 950
Pinball Construction	2 450
Pizza Tycoon	2 450
Populous 2 +PMonger	2 450
Populous 3*	Akció
Privateer	2 450
Privateer 2: Darkening	2 950
Pro Pinball 2: Timeshock	4 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quake Pack	7 950
Quake 2 M.: Reckoning	7 950
Quake 2 M.: Ground Zero	7 950
Quest For Glory V*	Jön
Railroad Tycoon 2*	10 950
Rally Bajnokság	2 950
[teljesen magyar verzió]	
Rebellion*	5 950
Resident Evil	3 950
Rainbow Six	9 950
Red Alert Mega Box	11 950
RoboRuble	Jön
Sanitarium	10 950
Screamer 2	2 950
Screamer Rally	3 950
Sensible Soccer CE	7 950
Sensible W. Of Soccer	2 450
Sensible W.O.S. 98/99	4 950
Settlers 2	3 950
Settlers 3*	Akció
Seven Kingdoms	5 950
Shadows Of The Empire	3 950
Shivers 2	4 950
Shogo*	10 950
Sim City 2000 + Netw.	4 950
Sin*	Jön
[a Sin játék keretében extra akció]	

Spec. Ops.	9 950
Star Trek Compilation	10 950
Star Wars Behind Magic	Jön
Sub Culture	4 950
Tex Murphy: Overseer	5 950
Tiger Woods 99	9 950
Theme Hospital	3 950
Tomb Raider 3*	Jön
Total Annihilation	5 950
Total Annih.: Battle Tact.	7 950
Trespasser	Jön
Ultima 7 Complete	2 450
Ultima Underworld 1+2	2 450
Ultimate Race Pro	4 950
Ultimate RPG Archives*	9 950
Under A Killing Moon	4 950
Unreal	8 950
Uprising	4 950
Urban Assault	13 950
Vészhelyzet	4 450
[teljesen magyar verzió]	
Wargames	6 950
Wing Commander 3	2 450
Wing Commander 4	4 950
World Cup 98	6 950
World Of Combat	10 950
[3 teljes játék: F22 Raptor, Armored Fist 2, Comanche 3]	
World War II [Jane's]	Jön
Worms Special Pack	9 950
X-Com Apocalypse	4 950
X-Com Interceptor	6 950
X-Files The Game	7 950
X-Wing vs TIE Fighter*	5 950
Zork Adventure Trilogy	9 950
[Grand Inquisitor + 2 korábbi]	

* Hamarosan megérkezik

EA SPORTS CSOMAG!
Gravis Gamepad-et kapsz ajándékba az alábbi
EA Sports játékokhoz:
Andretti Racing, FIFA 98, NBA Live 98, NHL Hockey 98
AKCIÓS ÁRON

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

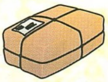
KARÁCSONYI AKCIÓK!

Vásárolj nálunk, hogy megajándékozhassunk!

AJÁNDÉK MOUSEPAD!
Már egy program vásárlásánál is ajándékként választhatsz extra modern mouspadjeink közül**

TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA AJÁNDÉKBA!
Ha még nincs törzsvásárlói kártyád, akkor itt az alkalom! Decemberben minden vásárlónkat már az első vásárlás alkalmával megajándékozunk szuper törzsvásárlói árainkkal és kártyánkkal.

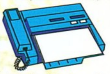
** új mousepad-ek érkezésekor a képek változhatnak



CD GALAXIS

Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
[a Móricz Zsigmond körtérnél]
Telefon: 361-4061
NYITVATARTÁS KARÁCSONYIG:
Hétfő-Péntek 10-18h, Hétvége 10-14h

ÁRLISTÁNK 0-24H LEHÍVHATÓ A



FAXBANKBÓL

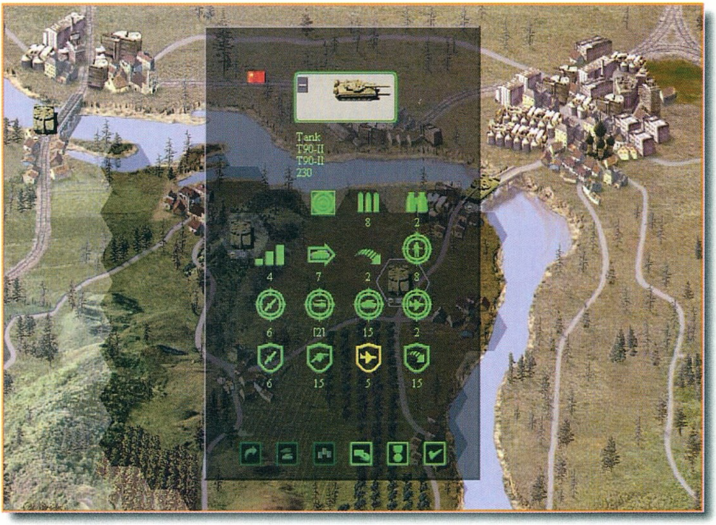
Telefon: 2-333-666/2345#

RENDELJ POSTÁN!

Hívj minket, hogy akár másnap a legjobb játékokkal játszhass!

People's General

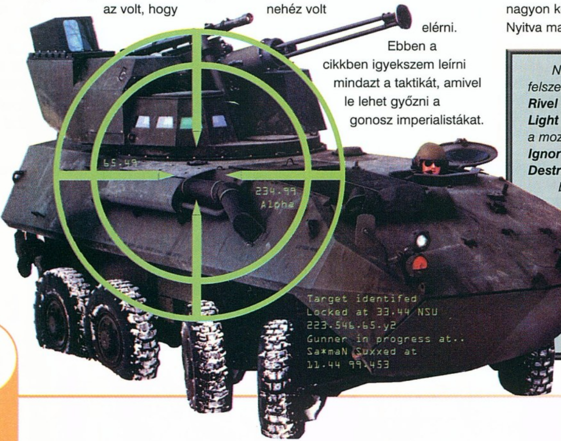
Két hónappal ezelőtt már írtam egy rövid bemutatót az SSI új stratégia játékáról, a People's General-ról. Azóta megérkezett a végleges verzió, s rögtön el is indítottam a kínai hadsereget meghódítani egész Ázsiát. Mostanában nem nagyon foglalkoztam játékokkal, mivel igazából egyik sem tudott lekötni. Ez a program viszont újra a monitor elég szegezett. Egyszerűen nem tudtam abbahagyni. Egy kicsit nehezítettem a játékon, két alapszabályt fektettem le. Az egyik az volt, hogy nem veszthettem saját egységet. Azt azért illik tudni erről a sorozatról, hogy a saját csapatokat át lehet vinni a következő pályára. Ha csapnivalóan harcoltunk a játék elején, akkor sokkal nehezebben fogjuk a későbbi pályákat teljesíteni. Éppen ezért nagyon kell vigyáznunk a csapatainkra, hogy a tapasztalat ne vesszen kárba. A másik szabály, amit be kellett tartanom, az a briliáns győzelem elérése volt. Általában nyolc kör alatt kellett teljesíteni a pályákat, s ezt bizony néhány esetben igencsak nehéz volt elérni. Ebben a cikkben igyekszem leírni mindazt a taktikát, amivel le lehet győzni a gonosz imperialistákat.



Az első és legfontosabb dolog, a megfelelő csapat összeállítása. Már az első pályán elszúrhatjuk az egész hadjáratot. A Panzer tapasztalatain okulva sok játékos gondolhatja azt, hogy a légierőt kell fejlesztenie, vagyis orrba-szájba vásárol helikoptereket. Nos ez itt nem működik. Iszonyatos ára van egy modern helikopternek, s a hatékonysága messze alulmarad a vártnál. A másik logikus választásnak a harckocsi tűnik, de igazából nem voltam túlságosan elragadtatva tőlük. Őket támadták a legtöbbször, s nagyon könnyen megsemmisültek. Nyitva marad tehát a kérdés, hogy mit is vegyünk. Erre csak egy dolgot tudok mondani, ez pedig nem más, mint a mérnök. Szerintem sokkal jobbak, mint a többi gyalogos egység. Most igyekszem leírni, milyen egységtípusok vannak a játékban, s milyen tapasztalatokat szereztem velük a játékkal kapcsolatban.

GYALOGSÁG

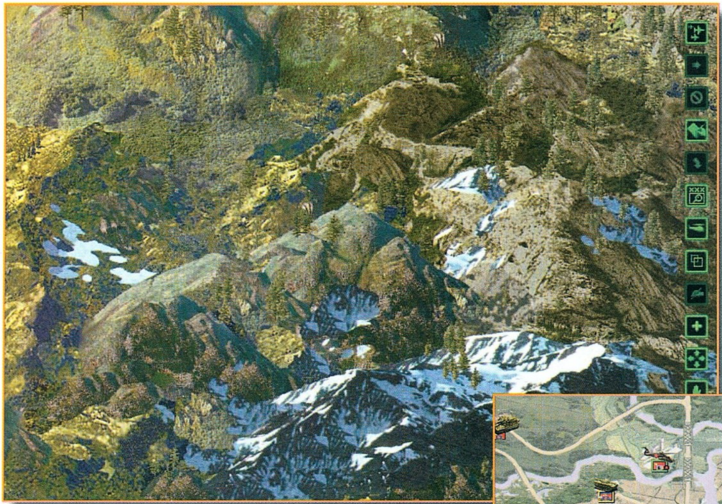
Bátran ki merem jelenteni, hogy ebben a játékban a kínai mérnököknek nincs párjuk. Gondoljunk csak bele, 10 helyett 15 taggal indulnak, s egyáltalán nem hat rájuk a rugged defence. Ezen kívül gond nélkül le tudják rombolni az ellenfél beásottságát, megkönnyítve ezzel az utánuk következő harcosok dolgát. Sokat gondolkoztam azon, hogy érdemes e tapasztalt egységeket venni. A vásárlás képernyőn a bal felső sarokban található három csillag ikon. Alapból természetesen csak kezdőket választhatunk, de némi presztízs feláldozásával veterán, illetve az amerikai csapatok elit csapatokat is vehetnek. Ennek több előnye is van. Egy veterán jobban harcol és már a következő csatában túl lehet tölteni. Aztán itt van az utánpótlás kérdése is. Sajnos nincs elit utánpótlás, tehát ha menet közben szeretnénk kiegészíteni a megtépázott gárdánkat, akkor bizony a tapasztalati pontjaink bánják. Egy gyors példa: egy 500 tapasztalati pontos T-99 harckocsi egységből leszednek 5 darabot. Marad 5 tank, de mindenféleképpen szeretnénk kiegészíteni őket, mivel elég rosszul állunk. Ha a harcmezőn akarjuk ezt megtenni, akkor bizony 250 tapasztalati pontot vesztünk. Ez a veszteség némiképp csökkenhet, ha



Néhány egység alapból rendelkezik bizonyos speciális felszereléssel. Ezeket a statisztikáknál láthatjuk, kis zöld ikonnal jelölve.
Rivel Assault: *Ugyanaz, mintha vennénk egy Bridging felszerelést.*
Light Infantry: *Az ellenfél csapatai (Zone of Control) nem akadályozzák a mozgásban.*
Ignore Entrenchment: *Nem hat rá a beásottság érték.*
Destroy Entrenchment: *Támadás esetén lerombolja a védők beásottság értékét.*
Entrench Quickly: *Háromszoros sebességgel ássák be magukat.*
Combat Support: *A térképen bárhol kirakhatunk mellé egy vásárolt egységet. A két körre lévő csapatokat utánpótlással látja el.*
Paratroop: *Egy hazai repülőtérről felszállva ejtőernyős ugrást tud végrehajtani.*
Bridging: *Utász egység. Más egységek is átkelhetnek folyókon a segítségével.*

SPECIÁLIS FELSZERELÉSEK

veterán vagy elit csapatokat vásárolunk, ott soha nem csökken az eredeti tapasztalati pont alá az aktuális érték. Többet nem is akarok erről írni, hiszen az igazi generálisok ne vesződnek ilyen apróságokkal, a végzetesen legyengült harcosokat hátra kell vonni, a csata végén úgyis fel fogják őket tölteni, minden veszteség nélkül. Ha már a gyalogosoknál tartunk, akkor érdemes megemlíteni a support unit-ot. Ez a látszólag használhatatlan egység elég érdekes tulajdonságokkal rendelkezik. Segítségével mélyen az ellenséges területek mélyén is kitehetjük a csapatainkat. Általában úgy kezdtem a csatákat, hogy csak ezt az egy egységet tettem ki. Az első körben léptem vele, majd csak ezután raktam ki az igazi harcosokat. Ezzel a kis trükkel nyerhetünk három-négy lépést. Ezt nem tűnik akkora dolognak, de ha briliáns győzelmet akarunk aratni, akkor minden lépés számít. Ezen kívül feltölthetjük a két körön belül található csapatainkat lőszerrel, s azok nem vesztik el a mozgás képességüket arra a körre. Szerintem érdemes megtartani. A többi gyalogosról nem sok jót tudok elmondani, nálam egyik sem rúgott labdába. A 21-es kínai mérnökök még a 14-es M1-es amcsi tankokra is halálosak voltak. Persze azért nem árt egy kicsit felszerelni őket. Két kiegészítőt vásárolhatunk nekik. Én leginkább a bridging és a close combat felszerelést pereferáltam. Az utász kiegészítővel a folyókon át tudunk kelni. A close combat kiegészítő a nehéz terepen történő harcnál számít.



PÁNCÉLOSOK

Sajnos messze nem jelentenek akkora ütőerőt, mint amekkorát vártam. A kínai oldalon sikerült leragadnom a T99-esnél, ami az egyik legkorábban kifejlesztett változat. Elég sokat tud lépni (8), de sajnos tűzerőben nem veszi fel a versenyt az amerikai társaival. Nem is szabad őket direktben nekiengedni az ellenségnek. Én általában csak a mérnökök által felpuhított ellenségnek, illetve a tüzéreknek és légvédelmi csapatoknak tartalékoltam őket.

Rendkívül hasznos az overrun opció, mely akkor jön elő, ha valamilyen nagyon lepusztult és gyenge ellenfelet támadunk meg. Ebben az esetben egy másik célpontot is megtámadhatunk ugyanabban a körben. Nekem a rekordom négy overrun volt egyetlen körben, természetesen egy páncélossal. A későbbiek során megjelenik néhány erősebb tank is, de ezek olyan keveset lépnek, hogy szinte lehetetlen elérni velük a hőn áhított briliáns győzelmet. Az ellenség légiereje leginkább a páncélosokra veszélyes. Egy Comanche helikopter simán ki tud nyírni egy tapasztalatlan harckocsi osztagot. Ajánlatos néhány légvédelmi ágyúval kísérni őket.

LÉGVÉDELMI FEGYVEREK

Ez az a típus, amit itt, a People's General-ban voltam kénytelen megtanulni használni. A Panzer-ekben alapvetően védelmi eszköz volt, de a modern hadviselésben nélkülözhetetlenek ezek az eszközök. Alapvetően két csoportra kell őket osztani. Az első csoport direktben tud támadni a helikopterekre. Ezek legnagyobb hátránya az, hogy csak maximum három egységre tud támadni, s ez bizony édeskevés. A másik csoport fontosságát sem lehet elhanyagolni. Az air superiority-től függően mérhetnek légi csapásokat egymásra az ellenfelek. Az amcsik elég jók ebben, s csak egyetlen módja van annak, hogy megállítsuk őket, ez pedig a repülők ellenni légvédelmi egységek. Ezek hatótávolsága félelmetes, 10 lépésre is képesek tüzelni. Sajnos a helikopterek ellen nem nyújtanak védelmet, de a repülőket elég rendesen leirtják. Egy viszont nem elég belőlük, nálam négy volt rendszerbe állítva. Amikor megvásároltam őket, kapásból veterán csapatokat vettem.

ANTI-TANK

Nos ez az a típus, melynek hatékonysága egyáltalán nem változott az évek során. Ugyanolyan használhatatlan, mint az első részben. Igazából ez egy védekező fegyver, de a gyalogosokkal szemben teljesen védtelen. Kaptam két prototípust, de csak azért tartottam meg őket, mert azt hittem, hogy később jól járok velük. Tévedtem. Javaslom, hogy rögtön oszlassuk fel őket, s az értük kapott pénzből inkább vegyünk egy páncélost vagy egy mérnököt.

FELDERÍTŐK

Egy darab bőven elég ezekből a kis recon egységekből. A legfontosabb tulajdonságuk a fázis mozgás, ami tulajdonképpen nem más, mint az, hogy több lépésben tudunk velük mozogni. Nagyszerűen alkalmasak több ellenséges város egyidejű elfoglalására. Nem árt

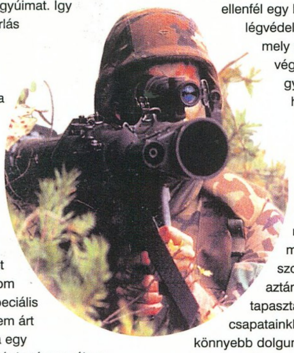
Tank: *Aggressive Maneuver A páncélosok mozgáspontja eggyel megnövekszik.*
Air Defence: *Enhanced Radar A légvédelmi egységek hatósugara megnövekszik +1-gyel.*
Recon: *Force Recon +1 a felderítők látómezejéhez.*
Artillery: *Multiple Fire Support A tüzérek támogathatják a hatósugarukba tartozó egységeket egészen addig, amíg van lőszerük.*
Helicopter: *Stealth Pilot A helikopterek mozgáspontja nem csökken a légi fölény arányában.*
Anti-Tank: *Tank Killer Az anti-tank egységek lövései nem feleződnek, ha egynél nagyobb távolságra támadunk.*
Infantry: *Terrain Expert A gyalogság +4-et kap a close attack és defence értékéhez. Nagyon durva sebzést tudnak okozni.*

VEZETŐI KÉPESSÉGEK

tudni, hogy a közvetlenül mellettük álló egységeket takarják az ellenség felderítőitől. Egy vagy kettő elég is belőlük.

TÜZÉRSÉG

Igen, igen kellemes csapat, remekül alkalmazhatók az ellenfél lerohanásában. Leginkább a gyalogosok ellen vetettem be őket, de komoly károkat tudnak tenni a légvédelmi egységekben és az ellenfél tüzérségében. Én a 10 egységre ellövő típusokat alkalmaztam, mivel az ellenség előszeretettel irtotta a közelbe merészkedő ágyúimat. Így viszont megtorlás nélkül, a biztonságos háttérből egyengettem a mérnökök útját. Ezeket is érdemes egyel magasabb tapasztalati szinten megvenni, s felszerelni őket egy plusz három lőszerrel és speciális municióval. Nem árt tudni, hogy ha egy ellenséges tüzér hatósugarában vagyunk, akkor a támadásunkra vissza fog vágni. Ezért nem árt felderíteni a terepet támadás előtt, s likvidálni az ellenfél ágyúit. Tankok ellen nem érdemes velük támadni, a vastag páncélt nem ütik át a robbanó lövedékek.

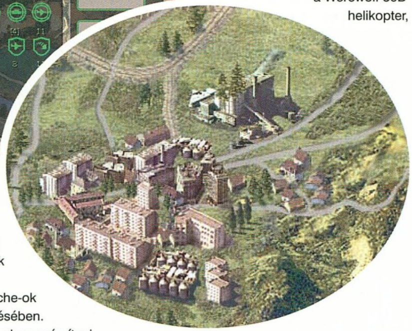


HELIKOPTEREK

A kínai hadsereg egyik legkevésbé fejlesztett része. Nagyon el vannak maradva technikailag az amerikai technológiától. Leginkább a páncélosok ellen használtam őket, de csak akkor, ha már a közelükből lepucoltam a légvédelmi egységeket. Nagy számban hasznosak lehetnek még az Apacsok és a Comanche-ok eltüntetésében. Arra azonban számítani kell, hogy egy tapasztalt Comanche megsemmisítéséhez, legalább négy tapasztalt kínai helikopterre lesz szükségünk. Sérült gépekkel ne nagyon mászkáljunk a front közelében, mert soha nem lehet tudni, hogy mikor hoz oda az ellenfél egy kósza légvédelmi üteget, mely rövid úton végez egy gyenge helikopterrel.

Az első néhány küldetésben elég keményen meg fognak minket szorongatni, de aztán később a tapasztalt csapatainkkal már sokkal könnyebb dolgunk lesz.

A pályákon érdemes elfoglalni az összes várost. Egyrészt presztízs pontokat kaphatunk érte, másrészt meg extra meglepetések is érhetik a megszállót. A legtöbbször légi csapás vagy presztízs pontokat kapunk a főhadiszállástól, de néha vezetőt neveznek ki, szintet ugorhatunk, vagy pedig jobb felszerelést igényelhetünk. Talán ez az egyik legérdekesebb jutalom. Ilyenkor a következő kör elején kapunk egy prototípust az új generációs fegyverekből. Ez persze véletlenszerűen történik, tehát nem árt menteni egyet minden kör végén és visszatölteni, ha csak anti-tank egységet kapunk. A legjobb a Werewolf 50B helikopter,



de nyugodtan meg lehet tartani a 007-II típusú páncélosokat is. Ezek elég magas technikai színvonalon vannak (nem is kapjuk meg őket a kínai nagy hadjárat során). Egyetlen baj van csupán, hiába kapnak tapasztalati pontot, nem tudjuk túltölteni őket.

Azt hiszem, nem kell túlságosan sok szót fecsérelnem a játék méltatására. Igaz ugyan, hogy nem lehet könnyen fogyasztani, mint a legtöbb RTS-t, de szerintem hosszú távon sokkal nagyobb sikerélményt nyújtanak. Azt azért nem merném megkockáztatni, hogy jobb, mint a Panzer, hiszen a második világháborús hangulatot ez a fikció nem tudta visszaadni. Nagyon zavart, hogy szinte ugyanazokkal a fegyverekkel lehetett végigjátszani a játékot, s szinte csak kivételes esetekben kaptam új játékszereket. A Panzer rajongóknak csak ajánlani tudom, én remekül elszórakoztam a programmal.

Mocsy

Recon: A felderítő járművekre érdemes feltenni ezt a szerkezetet. Hatására eggyel megnövekszik a látómezőnk és eggyel csökken a láthatóságunk.
Combat Engineer: Plusz 2-t ad a közelharchoz (close attack+close defense), sőt még a beásottságot is felgyorsítja. Nálam minden mérnök csapat kapott egy ilyet. Hatására sokkal jobban tudtak harcolni a nehéz terepen vagy a városokban.
Air Defence:+2-t ad a helikopterek és a légi csapások ellen, valamint megnöveli a légi védelmet kettővel. Én csak a légvédelmi egységeimet láttam el velük, hiszen ha más egységet meg tud támadni az ellenfél, akkor bizony ott már elég nagyot hibáztunk.
Bridging: A folyókon való átkelést könnyíti meg, sőt még a folyón állva is támadhatunk vele. Nem szabad összekeverni az utászokkal, más egység nem kelhet át segítségükkel a folyón. A mérnökökre mindig rakjunk egy ilyet, s néhány páncélost is érdemes ellátni vele.
Helikopter: +1 egyet ad a látómezőhöz és +2-t a páncélosok ellen. A helikopterekre érdemes egy ilyet rakni, de amúgy felejthető.
Anti-Tank: +négy a páncélosok ellen. A harckocsikra érdemes egy ilyet rakni.
Combat Support: Ez az egyik legsokoldalúbb szerkezet. +3-at ad a lőszerek számához, s az utánpótlás nem fog csökkenni, akárhányszor is alkalmazzuk (az már más lapra tartozik, hogy a tapasztalati pontok elvesztése miatt nem érdemes egyszer sem utánpótlást kérni).
Forward Observer: +4-et ad a légvédelmi és tüzér egységeknek abban az esetben, ha olyan egységeket védenek, melyek mellettük állnak. Én soha nem alkalmaztam.
Special Munitions: Csak a tüzér egységek részére. +2 a gyalogság és a páncélos egységek ellen. Kötelező darab.

Ezek a kiegészítők egyenként ötven presztízs pontba kerülnek, de bármikor leszedhetők vagy kicserélhetők.

KIEGÉSZÍTŐK

SSI	P100	Grafika:	89%	90%
www.ssi.com	16 MByte RAM	Hang:	79%	
Mindscape	150 MByte HD	Játszhatóság:	95%	
www.mindscape.com	3D támogatás nincs			

Összegzés

PEOPLE'S GENERAL

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8. Telefon/Fax: 361-4061

KARÁCSONYI AKCIÓK TÖRZSVÁSÁRLÓINKNAK

Termék	Ár
Pacific General	2 950
Might & Magic VI	6 950
Grand Theft Auto	6 950
Age Of Empires	7 950
Shadows OT Empire	3 950
Heroes Of MM 2	4 950

Termék	Ár
Hardline	1 950
Little Big Adv. 2.	3 450
LucasArts Arch. 3.	7 950
Need For Speed 2 SE	3 450
Croc	4 950
Colin McRea Rally	AKCIÓ

ÜNNEPELD VELÜNK A KARÁCSONYT!

Számtalan újdonsággal, friss akcióval és egyéb meglepetéssel várunk mindenkit december folyamán boltunkban.

AJÁNDÉK MOUSEPAD!

Minden kedves vásárlónk ingyenes ajándékként választhat extra modern mousepadjeink közül.

Termék	Ár
Football Manager 99	8 950,-
Fifth Element	8 950,-
Monaco Racing 2	9 950,-
Harvester	2 950,-
Resident Evil	3 950,-
Knights & Merchants	5 950,-
Deadlock 2	2 950,-
F1 Racing	5 950,-

Termék	Ár
X-Com Apocalypse	4 950,-
Ultimate Race Pro	4 950,-
Rally Bajnokság	2 950,-
X-Com Interceptor	6 950,-
Screamer 2	2 950,-
Screamer Rally	3 950,-
Theme Hospital	3 950,-
Total Annihilation	5 950,-

ÍZELÍTŐ AZ AKCIÓS ÁRÚ KARÁCSONYI ÚJDONSÁGAINKBÓL:

Karácsonykor is Electronic Arts™!

Legnagyobb kiadó

Legnagyobb játékok

Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078 • EcoBIT Multimédia Pólus Center, Market Street 281. Tel: 419-4175
Kiemelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövőház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Ce Center Court 237. Tel: 419-4117 • Automex 1072 Bp, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 • Automex Kft. 1072 Bp, Rákóczi út 4. Tel: 351-5015 • BASE Szoftver Diszkont 1072 Bp, Dob u. 45 351-8395 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen Kálvin tér, Vár u. Tel: 52/347-233 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszk park 1. Tel: 26/541-583 • CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel: 23/515-582 • FOTEX Records V Megastore Duna Plaza 1135 Bp, Váci út 178. Tel: 465-1105 • FOTEX Records 1052 Bp, Szervita tér 2. Tel: 318-3395 • FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel: 52/428-027 • FOTEX Rec 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel: 62/481-835 • FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház Tel: 88/427-489 • Duna Plaza Játék Box Tel: 465-1036 Juventus Team 1145 Bp, Róna u.161. Tel: 5453 • Media Markt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650 • Office Depot Pólus Center 1152 Bp, Szentmihályi út 131. Tel: 414-2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Skála Budapest Nagyáruház 1117 Budapest, Október Huszonharmadika u. 6-10 385-2222 • Skála Metro Áruház 1062 Budapest, Nyugati tér 1-2. Tel: 353-2222 • Skála Arrabona Áruház 9024 Győr, Arany J. u. 16. Tel: 96-319-444 • Skála Dunaújváros Áruház, Dunaújváros, Dózsa Gy. u. 56. Tel: 25-313-241 • Skála Fehérvár Áruház 8000 Székesfehérvár, Rákóczi u. 3. Tel: 22-312-935 • Skála Gyöngyszöv Áruház, 3200 Gyöngyös, Koháry u. 21-25 37-312-338 • Skála Konzum Áruház 7621 Pécs, Kossuth tér 5. Tel: 72-233-422 • Virtual World Alfa CD-Center 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Átrium Mozi 1024 Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual World Mamut Üzletház 1024 Bp, Lövőház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Újlaki Üzletház 1036 Bp, Bécsi út 34. Tel: 250-5200 • Virtual W Újpesti Centrum 1041 Bp, István u.10. Tel: 369-5155

AKCIÓS ÁRAK KARÁCSONYRA!

Otthoni és Internetes PC-k

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk.
Az **ACOMP Base** hosszú idő óta a legnagyobb eladású konfigurációnk. Kialakítása és különösen kedvező ára ideális a kezdő felhasználók számára. Ajánljuk még az irodai- és könyvelési feladatok kiszolgálására is, elegendő háttértárolója, beépített CD-ROM-ja és memóriakapacitása miatt.
Az **ACOMP Xplorer** - melyben már megtalálható a nemrégiben megjelent Intel® Celeron processzor - egy közel tökéletesen kialakított munkagép. Nagy kapacitású winchestere elegendő helyet biztosít a programok és játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videókártya filmek- és multimédiás CD-k lejátszására nagy felbontásban is alkalmas. A CeleronA processzorral a beépített 128KB gyorsító memóriának köszönhetően a gép sebessége a gyorsabb Pentium®II rendszerekkel vetekedik. Kiépítettsége alapján megfelel a mai játékok követelményeinek is.
Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - professzionális felhasználásokra is alkalmas, így lehetőség nyílik grafikus-, CAD/CAM-, RayTracing, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchestere, minden szabványt támogató kiváló minőségű hangkártyája és gyors (100MHz) memóriája miatt.
Mindhárom rendszerünkhöz FAX/Modem-met és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, meghallgathatják kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában.
Szülők megírhatják leveleiket a Corel WordPerfect Suite 6.1 programcsomag segítségével, határidőnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatják faxaikat és email-jeiket, illetve rákapcsolódhatnak az Intenetre.

ACOMP Zenith

Pentium® II processzorral

- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- ABIT Intel i740 AGP videókártya 8MB RAM-mal
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium II 333MHz	Nettó ár: 194.900 Ft
Pentium II 350MHz	Nettó ár: 199.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 100MHz
- 32MB SDRAM bővíthető 384MB-ig
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 Virge GX/2 AGP videókártya 4MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 300MHz	Nettó ár: 109.900 Ft
Celeron A 300MHz	Nettó ár: 119.900 Ft

ACOMP Base

Pentium® MMX processzorral

- Pentium alaplap, 512 KB Cache
- 32MB RAM bővíthető 384MB-ig
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®MMX processzor
- PCI videókártya 2MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

MMX 233MHz	Nettó ár: 99.900 Ft

8.4GB HARD DISK

64MB SD RAM 100MHz

AWE 64 Sound BLASTER OEM

AKCIÓS termékek

	Nettó ár
ABIT BH6 alaplap	23.992 Ft
ATI Charger 3D AGP 8MB RAM	7.992 Ft
3Dfx Voodoo II kártya dobozos 12 MB EDO	21.992 Ft
Sound Blaster Live! Value dobozos PCI	19.992 Ft
Mustek 600CT A4 lapscanner (300x600)	12.992 Ft
Intel Celeron - 300MHz	19.992 Ft
Intel Celeron A - 300MHz	29.992 Ft
Philips írható CD	296 Ft
SONY 32x CD-ROM, AT-BUS	10.992 Ft
15" SONY 100ES 65kHz	62.992 Ft
17" Likom (1280*1024, 0.28) 3 év garancia	59.992 Ft
Sony PlayStation + 1 irányító	26.992 Ft
Sony Dual Shock kontroller	6.992 Ft

4.3GB HARD DISK

64MB SD RAM

GERICOM Notebook számítógép

- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium®MMX 233MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3MB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- S3 Virge MX AGP videokártya 4MB RAM
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Made in Germany

12.1" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 339.900 Ft
13.3" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 389.900 Ft
15.1" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 649.900 Ft

Windows 98 Angol vagy Magyar 9.992 Ft-ért minden GERICOM NoteBook vásárlása esetén!

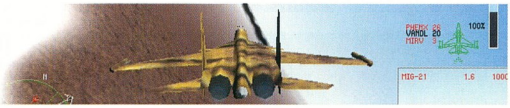
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Fighter Pilot



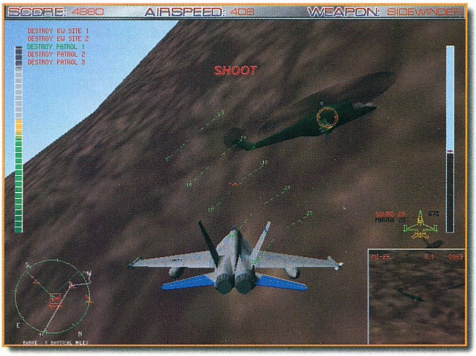
Arcade: olcsó pénzbedobós játékautomata. Innen ered annak a stílusnak elnevezése, mely játékosok tízezreinek dobogtatja meg szívét nap nint nap. Talán nem tévedek sokat, ha azt mondom, hogy a legbrutálisabb Arcade játékfajta az, amiben valamilyen repülőezköz segítségével kell elpusztítanunk szinte elfogyhatatlan ellenfeleinket. Valószínűleg ez az a stílus, mely teljes egészében visszaadja a felhőtlen gyilkolás élvezetét, hisz semmi másra nem kell benne figyelnünk csak, hogy a megfelelő ütemben lőjjük ki jobbnál jobb tulajdonságokkal rendelkező, irreális mennyiségben rendelkezésünkre álló rakétáinkat!

Az Electronic Arts legújabb repülős programja is egy ilyen, arcade kategóriába tartozó játék, ahol az esetek többségében csak menni kell, s mindenre lőni ami él és mozog. Ennek ellenére a hangulata borzasztó jó, amit valószínűleg a producerének: Andy Hollis-nak köszönhet, olyan nagyságok megalkotójának, mint a Jane's féle AH-64D Longbow első, majd második része valamint az F-15E – hogy csak az újabbakat említsem.

Ez utóbb említett program grafikai engine-jét használja a Fighter Pilot is, s ennek következtében a terep, s az ezen fellelhető tereptárgyak és légi egységek is ugyan azok a két programban. (Erre chris@mail.acomp.hu :) – hívta fel figyelmemet, ám szavai csak otthon tudatosúltak bennem, mikor meghallottam a második eligazítást. A hang olyan ismerősnek tűnt, ám mégsem jutott eszembe honnan. Később rájöttem: ő volt az instruktor a Longbow-ban.) Ennek megfelelően a program csak Glide-ot – tehát valamilyen 3Dfx chipset-re épülő 3D kártyát – támogat, ám ha ilyennel nem rendelkezünk, akkor bizony el kell egy magasabb kategóriás PentiumII a folyamatos mozgás biztosításához.

A program egyértelműen a fiatalabb korosztály számára készült, melyet a program nehézségi szintje is nagy mértékben sejtetni enged, ugyanis a nehézségi fokok csak annyiban különböznek egymástól, hogy ellenfeleink milyen időközönként tudják egymás után kilőni rakétáikat – ez egyaránt vonatkozik a légi és földi egységekre is. Ebből eredően a legnehezebb fokozaton sem tart a programot végigvinni több időbe, mint hat és fél órába, ám aki egyszer játszott vele, az biztos vissza fog rá még térni a jövőben is, hiszen óriási a hangulata, s ez újra és újra visszacsábítja az embert gépe "pilótafülkéjébe".

Ha már itt tartunk akkor szót ejtenék a repülhető típusokról, melyekből négy darab áll rendelkezésünkre. Elsőként a F/A-18E változatával kell megsemmisítenünk ellenfeleink, ezután jön az F-117-es, mely a köztudatba, mint a lopakodó bombázó vonult be, majd az F-22 Raptor és végül az orosz fejlesztésű Szu-35-ös Super Flanker. Nagyjából mindegyik gép manőverezőképessége megegyezik, s észrevehető különbség csak az elérhető maximális sebességeikben van, no és persze a hordozható fegyverek számában. Fegyvereinket két részre tudjuk osztani: levegő-levegő illetve levegő-föld rakéták mert, hogy csak ilyenek szerepelnek –, valamint a fedélzeti gépágyú, mely még az F-117-esen is helyet kapott. Levegő-levegő rakétáink két típusa a Sidewinder és a Phoneix. Mindkettő magas találati rátával és körülbelül 4 mérföldes hatótávolsággal



rendelkezik – ha jól tudom, akkor az utóbbi a valóságban ennek "csak" harmincötszörösére képes. Földi célok megsemmisítésére a jól ismert Maverick és a program keretein belül debütáló "Vandál" – nem vicc ez a neve – rakéta áll rendelkezésünkre. Akárcsak a légi harcra kifejlesztett társaik, ezek is Fire and Forget jellemzőkkel bírnak, tehát a rakéta "eleresztése" után nincs további szükség arra, hogy az épp megsemmisítendő ellenséges légi vagy földi egység legyen célpontként kiválasztva, s ennek köszönhetően több célt tudunk majdhogynem egyidejűleg leküzdeni.

Az arcade stílushoz híven a programban találhatóak bizonyos "extrák", melyeket mindig az aktuális küldetés eligazításakor választhatunk ki. Vannak olyanok, melyek szinte mindegyik küldetés alkalmával választhatók és vannak olyanok is melyeket csak egy-egy küldetésben ajánlják fel számunkra. Az első fajtához tartozik az E-3 AWACS felderítő gép, mely jó előre figyelmeztet minket a közelgő veszélyre, a Wingman, vagyis kötelékársunk, akit az általunk befogott légi cél lelövésére, valamint evvel ellentétben az F-4G Wild Weasel-t az aktuális földi cél megsemmisítésére lehet utasítani. (Ezek mellett rendelkezésünkre áll egy EF-111 elektronikus zavarást végző gép, mely szinte használhatatlan és így semmi értelme sincs.) A második fajtához inkább speciális fegyverek és kiegészítők tartoznak, melyeknek használata pontlevonást hoz magával: ilyen például a Super Chaff, mely minden ránk lőtt rakétát eltérít…

A történet, mert hogy az is van, igen fordulatos, talán még azt is megkockáztatom, hogy jól kitalált: hívójelünk „Cobra", mely következtetni enged arra miszerint nagyon veszélyesek vagyunk, és igencsak fiatalok, ám máris egy konfliktushelyzetbe kerülünk, ahol néhai apánk – neki is Cobra volt a hívójele (családban maradt) -, egy régi barátjával Mervyn tábornokkal találkozunk, s ő alatta fogunk szolgálni. Kalandjaink Irakban kezdődnek, ahol a közelmúltban a konfliktusalapot – s majdnem egy újabb háborút - az szolgáltatta, hogy nem engedték be az ENSZ megfigyelőket egyes helyekre. A programban tovább mentek a készítők itt nemes egyszerűséggel kivégezték a megfigyelőket, s ezt kell nekünk megbosszulni. Ez megy egy pár bevetés erejéig, majd kiderül, hogy nem is Irakból jönnek a parancsok, hanem Iránból, így hát ez lesz elkövetkezendő küldetéseink célpontja. Természetesen nem ragadunk le itt mivel a CIA ismét kiderítette, hogy a viszályt szító intézkedések eredete mégsem Irán, hanem Afganisztán. Így hát megint áttelepülünk, s végül egy kis diktátortól valamint a Taliban Air Warriors névre hallgató "igen veszélyes" repülős osztagától szabadítjuk meg az országot.

Csak zárójelben jegyezném meg itt a végén, hogy a Fighter Pilot az Electronic Arts egy most induló sorozatának első programja, mely sorozat tagjai jóval tízezer forint alatti áron fognak majd eljutni a felhasználókhoz.

Tatcom

PC GURU Teszezt!

Összegzés

Electronic Arts	P90	Grafika:	92%	92%
www.ea.com	32 MByte RAM	Hang:	90%	
Electronic Arts	150 Mbyte HD	Játszhatóság:	90%	
www.ea.com	3Dfx támogatás			

Populous 3

...Úgy éreztem, testem és lelkem egyaránt felkészült arra, hogy megértse, átlássa és befogadja azt az erőt és tudást, ami rám vár. Felvállaltam a feladatot, irányítom népemet, mert eljött az idő, hogy tovább lépjünk, még akkor is, ha az Út a háború vészterhes ösvényein át vezet. Megkezdtem hát a szertartást...

A tűz körül leboruló emberek rituális zümmögése távolodni kezdett, s érzékeim lassan átlépték fizikumom korlátait. Láttam a múltat, a jelent, a lehetséges jövőt. Isteni hatalom hihetetlen ereje tűnt fel a távolban, mely meglepő módon nem látszott elérhetetlennek, pusztán távolinak. Végre nekem is megadatott a mana, mellyel teremthettem és pusztíthattam, szabadon használhattam a természeti elemeket...

Különös révületben fordítottam fejem a tollas maszk felé, és amikor az arcom belesimult a finomra csiszolt felületbe, már pontosan tudtam, mit kell tennem...

Látva a Populous introját, mintha elragadott volna valami. Valami, amit már nagyon régen éreztem. Különös remegés kezdődött a bensőmben, és ezt nem csupán a hihetetlen hanghatás váltotta ki. De jó, hogy megint előkerült ez az érzés! Pontosan tudtam, hogy most valami nagyszerű dolog kezdődik, minden perc, amit ezzel a játékkal töltök, fantasztikus élmény marad. Annyira elragadott az egész, hogy „katt", megszűnt a külvilág, benne éltem a játékban, rohantam, rettegtem, forró láva elől menekültem, ádázul támadtam, őrtűztáncot jártam, fohászkodtam, földet rengettem, ... és olykor még levegőt is elfelejtettem venni a pergő események sodrásában.

ILYESMI

Az első világokban megvilágosodik előtted, miről is szól nagyjából a dolog. Általában egy maroknyi követővel fel kell építened azt a települést, melyben harcosokat és papokat termelhetsz a hamarosan bekövetkező összecsapásokra. A flyby mód megmutatja merre érdemes a bolygón keresni a különböző, bónuszt adó totemeket, és felfedi az ellenfél helyzetét is. A többi, innen kezdve csak rajtad áll. Különös tudom, de nem tudok rá jobb kifejezést, minthogy „fel kell venni a ritmust". Az egészben az a trükk, hogy az eseményeknek, támadásoknak és visszavonulásoknak különös lüktetése van, amit ha megérzel, tudni fogod, mikor jött el a pillanat a rohamra vagy a végső összeütközésre. Becsüld meg az embereidet! Az egyszerű törzstagokat és a harcosokat is, hiszen ők termelik számodra a manát, s minden egyes elesettel csökken a rendelkezésedre álló mennyiség. Márpedig ebben a játékban a mana mindenhez kell, nem csupán a varázslatokhoz, hanem például az épületek emeléséhez is...

MI MERRE

A képernyő áttekintése azt hiszem senkinek sem fog gondot okozni, de ez a cikk azért készül, hogy elétek tárjon mindent, amit egy korlátozott idejű béta teszt játék után lehet, szóval felsorolom szépen, mi merre.

A térkép. A képernyő bal felső sarkában találod. Itt madártávlati képet láthatsz a pálya egy adott (általad kiválasztott) részéről. A saját néped tagjait is megtalálhatod, de az ellenfelekét nem, hacsak nincsenek látótávolságon belül. Ha az egész bolygóra nézetét választod (jobb klikk vagy enter), akkor már minden finom részletet, sőt rejtett dolgokat is megnézhetsz, s könnyebben áttekintheted az egészet, hiszen a felszín nem „zavarja" a látványt. Az épületeket és a totemeket szimbólumok jelölik. A világos áttekinthetőség érdekében az egyes népek színén belül árnyalatok is megjelennek. Az épületek sötétebbek, a sámánodat szimbolizáló pötty pedig nagyobb. A „vademberek" szürkék.

A térkép alatt apró „fülek' sorakoznak. Az első az épületek, a második a varázslatok, míg a harmadik a törzstagok választékát nyitja meg.

AZ ÉPÜLETEK

A kínálat mindig az aktuális pálya, a már elért, és a megszerezhető tudás függvénye. Ha valahol egy kérdőjelet látsz, akkor annak az épületnek az ismerete rád vár, ha megtalálod a megfelelő kőfejet (stone head) vagy kriptát (vault of knowledge).

Minden épület fából készül, az alapanyagot a munkások automatikusan összeszedik, talajt döngölnek, stb. Ezzel nem kell foglalkoznod. Esetleg, ha valamelyik építkezés sürgősebb, akkor irányítsd

át az emberek többségét oda. Az építkezésekről tudnod kell, hogy alapesetben nem lehet bárhol nekilátni és letelepülni. Kezdetben a reincarnation site közelében kell építkezned, de később az őrtornyok segítségével új településeket is létrehozhatsz.

Kunyhó (hut). Itt lakik a jónép. Ahhoz hogy növekedjen a lakosság, szükségük van házakra. Ráadásul itt rejtve vannak a gonosz ellenségek elől, mi több, manát is termelnek neked. Ha a lakók „kinövik" a házat, akkor szerencsére automatikusan kibővítik otthonukat egy tágasabbra, melyben többen is elférnek. Ahhoz, hogy új követőkkel gyarapodjon néped, azaz legyen szaporulat, minden házban legalább egy embernek laknia kell. De minél többen élnek ott, annál gyorsabb az „embertermelés".

Őrtorony (guard tower). Bárhova kihelyezhető a térképen, megkötés nélkül. A funkciója egyértelmű, bár nem mindegy ki van benne őrként. Bárki is legyen az, amint meglátja a közelgő ellenséget, megkondítja a vészharangot (utána space-szel lehet rázoomolni). Ennél azonban sokkal többet is nyújt ez az épület, hiszen magasan a felszín felett helyezkedik el, ezért például a benne lévő tűzharcos, vagy akár maga a sámán is messzebbre lőhet, illetve varázsolhat. Sőt, papot vagy kémet is tehetsz a toronyba, s az ő tevékenységük hatóköre hasonlóképpen megnő. Döntened kell viszont, melyik jár számodra a legtöbb előnnyel, mert a torony őre csupán egyetlenegy valaki lehet! Az őrtornyok segítségével új települést is létrehozhatsz, mert ennek a közelében már lehet bármit építtetni.

Kiképző hely (warrior training hut). Itt képezheted harcosokká a néped tagjait. (Itt jegyezném meg, hogy nekem különösen tetszett, hogy az emberek „szakmája" nem egy életre szól, ha akarod, és van elegendő manád, bármikor átképezheted őket olyanra, amilyen típusra az adott szituációban inkább szükséged van.) Akit itt kiképeznek az remek és erős harcos lesz, lelkesen áldozza fel érted életét és ha ellenfél közelébe ér, akkor tör, zúz, pusztít mindent; házat, embert egyaránt.

Templom (temple). Itt oktathatod embereidnek a papi tudományt. A tudás megszerzése manát emészt fel, méghozzá nem is keveset. Ám a költség jogos, hiszen a papok tevékenysége, ha ügyesen használod, mindent megér.

Kémtanoda (spy training hut). Itt oktatják a spion mesterséget. Ezt nem kell kommentálni.

Csónakház (boat house). Az ide rendelt emberekkel építethetsz csónakot, de csak ha a teljes létszám jelen van. Akad olyan pálya is, ahol a csónak megszerzéséhez elég egyetlen fohász... Ha viszont szigeteken játszol, és többre van szükséged, feltétlenül érdemes csónakházat építeni. Maga a hajózás rém egyszerű. Be kell küldeni az embereket a csónakba (5 fő/db) és utána kijelölni az úticélt. Az üres hajó nem indul el, legalább egy főnyi legénységre szüksége van!

Léghajó kunyhó (balloon hut). Hasonló a funkciója és működése mint a csónakháznak, csak itt léghajókat lehet gyártani.

Őrtűz (guard post). Ez nem igazán épület, de ebben az ikonsorban van. Az őrtüzekhez rendelt járőrök tánca igazi harci keringő, és ha jó helyre sikerül belőni, akkor tökéletes védelmi sávot hozhatsz létre. (Tapasztalataim szerint a papokat nem érdemes a harcitánc gyűrűjébe küldeni, őket inkább kicsit arrébb, egy zónába állítsd fel. Így aki nem tér meg időben, azt lerendezik az őrök.)

A VARÁZSLATOK

Sajátos rend szerint működik ebben a játékban a mágia és annak használata. Az első és legfontosabb tudnivaló az, hogy a varázslat mindig a sámán személyéhez kötődik. Mindegyik spell más és más hatótávolságról használható, és eltér a létrehozásukhoz szükséges mana mennyisége is. A játék során a varázslatok egy részét csak korlátozott mennyiségben használhatod, tehát például a megfelelő totemnél imádkozva szert tehetsz az adott típusú spellből egyre vagy kettőre. Ilyenkor a megfelelő ikon csak szürke. A homokszínű spellek azok, melyeknek a tudása már permanensen a tied. Ezekből limitált mennyiség az, amennyit adott mennyiségű manát összegyűjtve tudsz használni. Az ikonokon megejtett jobb klikkel indíthatod el, illetve állíthatod le ezt a feltöltést. Ha már megvan a maximum az adott varázslatból (kék pöttyök), és nem használod el egyelőre, akkor érdemes leblokkolni az ide áramló manát, hogy ne vesszen kárba. Szerencsére, erre a program elég sokáig figyelmezteti a szétszórt sámánokat. :))

Mana. Mint ahogy már írtam, a játék legfontosabb eleme ez. Leginkább a varázslatokhoz használható, de mivel ezek szerepe bolygóról bolygóra, világról világra haladva egyre inkább meghatározó, ezért a mana szerzésének és megőrzésének titkai is azzá válnak. A törzsed tagjai által termelt erő mennyisége változó. A legtöbbet az egyszerű munkások szolgáltatják, a harcosok már kevesebbet adnak a „közösbe". Ezért ügyelned is kell, hogy ne képezz feleslegesen, idejekorán túlságosan sok harcost, hiszen akkor csak pazarolod a manát. Viszont ha megtámadnak, szükséged van a védelemre. A döntés, a helyes arány megtalálása, tehát ismét a Te felelősséged.

Varázslatok. Egyelőre csupán a single player spelleket, és azokat is csupán kissé hiányosan tudom felsorolni. A multiplayer játékokban lesz majd néhány speciális varázslat is, ezek főleg a földfelszín átalakítására vonatkoznak. Erről legközelebb már talán bővebben tudok nyilatkozni.

Blast. Olcsó, nem is olyan apró tűzgolyó. Nem sebez ugyan túl nagyot, de a közelben lévőket a levegőbe repíti, ezért víz közelében, ha ügyesen használod, halálos fenyegetést jelent, még a sámánokra is.

Convert. Ez a varázslat kifejezetten a vademberek elbűvölésére szolgál. Meglehetősen távolról is alkalmazható, és a spell hatásaként létrejövő gyűrűn belül minden bennszülött hű követődé válik.

Magical shield. Ideiglenesen ható, erős, mágikus pajzs.

Ghost army. Sajnos ehhez a szellemhadsereghez még nem volt szerencsém…

Swarm. Vérszomjas rovarfelhőt küldhetsz vele ellenfeleidre. Ez remek eszköz arra, hogy megtörd a papok koncentrálását, illetve hogy szétkergesd a sámánra támadó harcosokat. A sebzés amit okoz nem nagy, általában senki nem hal bele, de a fejvesztetten menekülő ellenfeleket már könnyebb leszedni…

egy elérhetetlen szigeten lévő, ellenséges harcost kellett hipnotizálni, hogy aztán ideiglenesen megszerezve az Ő irányításának lehetőségét, imádkozzon az érdekemben a szigeten lévő totemhez…

Bloodlust. Még nem szereztem meg ezt a tudást sem, de visszagondolva a Warcraft vérszomjas orkjaira, nem lehet rossz.

Teleport. Szintén nem használtam még, de nem hiszem, hogy mást takarhat, mint elérhetetlen vagy távoli helyekre való eljutás

ami, és aki az útjába kerül. Mivel az irányítására nincs lehetőség, körültekintéssel kell használni. Vigyázz a sámánodra, mert az idézéshez elég közel kell, hogy legyen!

Swamp. A kijelölt területen létrejövő mocsár gyilkos gőzeivel és gázaival azonnal megöli, aki ott tartózkodik.

Flatten. Erős, földfelszín átalakító varázslat. A megadott pont szintjéhez simítja a közeli felszínt.

Earthquake. Wow! Kezdődik a móka. Egy földrengés az már valami.

Invisibility. A láthatatlanság csaknem minden játékban szerepel, nem véletlenül. A célzott területen lévő embereket ideiglenesen elrejti az ellenséges pillantások elől. A varázslatra sajnos maga a sámán immunis. :((

Land bridge. A föld felszínének változtatása ez alkalommal jóval kisebb szerepet kap, mint az előző részekben. Olykor mégis csak földnyelvek emelésével juthatsz el egy-egy szigetre, vagy hegyormokat is összeköthetsz vele. A program ajánlja a beépíthető terület növelésére is. Én inkább használtam az ellenség oldalba támadásához készült út kiépítéséhez.

Lightning. A viharban előtörő villám erőit idézheted meg ezzel. A méretes csapás területre hat, és felgyújtja az embereket, a fákat és a házakat is. Ereje halálos lehet.

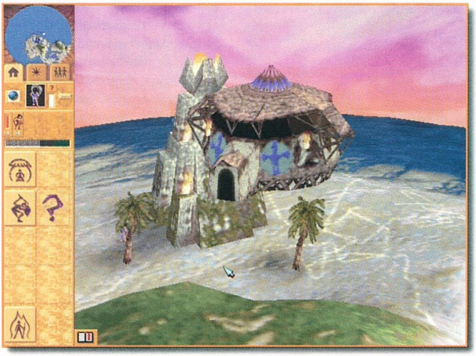
Hypnotise. Az elbűvölt ember egy ideig a követőddé válik. Eddig egyszer találkoztam csak vele, ekkor

lehetőségét. Kérdés csak az, hogy a sámánon kívül másra alkalmazható-e.

Tornado. Ha szabadon eresztett forgószél söpör át a vidéken, akkor az elpusztít mindent és mindenkit,

Igaz, rengeteg manát emészt el, és megint óvnod kell sámánodat, de a hatékonysága miatt, mindent megér.

Erode. Az erózió a földre hat, mégpedig körülbelül ezerévnyi eső, hó, jégverés és egyéb nyalánkságok



erejével pusztítja a felszínt…

Firestorm. Azaz tűzvihar, azt hiszem ezt nem kell kommentálni. Ritka és erős varázslat.

Angel of death. Ez a démonikus teremtmény a legerősebb kreatúra a Populous világában. Hatalmas szárnycsapásokkal közelíti meg áldozatait, harapásaival és tüzes leheletével egyaránt veszélyt jelent. Remélhetőleg az ellenség oldalán ritkán fog feltűnni!

Volcano. A mélyből előtörő vulkán pusztító ereje kettős. Egyrészt a megemelkedő talaj darabokra szaggatja az épületeket, másrészt az izzó láva felemészt mindent, ami az útjába kerül. A viszonylag hamar lenyugvó elemek tombolása helyén terméketlen, kopár hegycsúcs marad.

Armageddon. A mindent eldöntő csata megidézésének lehetősége. Sosem kedveltem igazán, bár ez alkalommal is elég látványos lett.

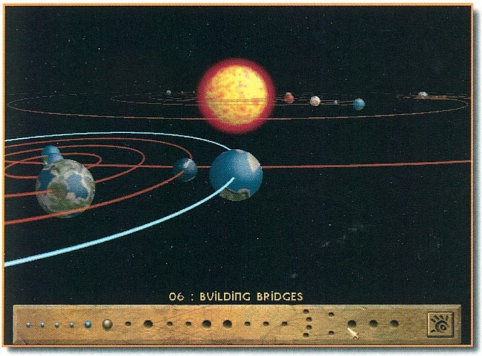
A TÖRZS

Néped vezetője a sámán. Ő a kulcsember. Óvnod kell amennyire lehet, ami persze elég körülményes, hiszen ez a hölgyemény használja az összes varázslatot, következésképpen rendszeresen a dolgok közepében van. Ha esetleg elhalálozik, akkor idővel újra reinkarnálódik, feltéve, hogy van még életben legalább egyszem híve. Azért jobb ezt elkerülni, mert a sámán halála tetemes manaveszteséggel jár, amit ráadásul az Őt elpusztító nép vezetője megkap. Ajánlott tehát néhány emberrel őriztetni (G), hogy ne legyen gond.

A törzs alapját az egyszerű emberek képezik. Ők építik a házakat, szaporodnak, manát termelnek, és persze belőlük képezheted ki a harcosokat, kémeket, és papokat. Olykor harcolnak is, ha kell, és „sok lúd disznót győz" alapon, még szerencséjük is lehet, de erre a célra inkább a warriorok kiképzése ajánlott. Ezek az emberek erősek és szívósak, közelharcban a legjobbak. Sajnos elég buták, ezért az ellenséges papokra mindig ügyelj, ha elindítod őket, mert kellemetlen,

ha a saját harcosaid jönnek vissza, hogy szétverjék a településedet…

Elementális fegyvert használnak a tűz harcosai. Mivel a Populousban nincsenek íjászok, olyan, mintha ezeket helyettesítenék. Életerejük viszonylag gyenge és nem is túl erősek, viszont tűzlabdáik elég távolról, méretes sebzést okoznak. Féltucatnyi már ideális támadóerő.



A törzs speciális tudással bíró tagjai a papok és a kémek. A hittérítők munkájáról már szóltam, a kémekről viszont még csak annyit tudok, hogy kellemetlen meglepetéseket tudnak okozni az ellenfél táborában, és akkor még nem is szóltam az általuk megszerezhető információ értékéről…

A követők paneljéből szerencsére nagyszerűen irányítható és átlátható az egész törzs. A megfelelő ikonra klikkelve kiválaszthatsz egyet, illetve többet is. Ctrl + kilkkre öten, shift + klikkre pedig mindannyian a rendelkezésedre állnak az adott típusból. Ha meg akarod őket találni, akkor pedig ott a jobb klikk. Mindez végtelenül egyszerű és gyors kezelést tesz lehetővé, ideális és tökéletes.

KORAI TIPPEK

Pap gondok. Ebben a játékban is csak a halott ellenséges pap, a jó pap. Amelyik él, és buzgón olvasgat, attól bizony óvakodni kell, főleg ha nem magányos, hanem egész plébániát megtöltő csoport mormol bőszen a közelben. Egy biztos, a papok elleni legjobb védekezés, a támadás. Meg kell őket ölni, mielőtt hirdethetnék az igét. Szintén jó módszer, ha a térítés alatt álló embereidet megtámogatod saját papjaiddal, akik „felébresztik" a révületbe esett harcosokat. Végső esetben pedig mehet rájuk akár egy darázsraj is, mert a fullánkos fenevadak végképp elveszik egy időre a kedvüket a harcosok meggyőzésétől…

The journey begins. Ez a pálya igazán azért fontos, mert megteszi az első benyomásokat. A Dakini törzs elpusztítása nem jelenthet gondot, hiszen az izolált szigeten lévő ellenséget ráérsz akkor megtámadni, ha már felkészültél. Ők biztosan nem fognak zaklatni.

Night falls. A matak törzs ellen, gyönyörű, bár kissé komor pályán kell megküzdened. Itt már fontosabb szerepet kapnak a totemek és kőfejek, pontosabban az általuk szerezhető tudás. Ugyan ez csak a második pálya, de tökéletesen alkalmas arra, hogy felcsillantsa a játék korai szépségeit.

Crisis of Faith. Itt találkozol először a tornádó pusztító erejével, és bevetheted a rovarokat is. Szegény matakoknak ismét esélye sincsen…

Combined forces. Ez az első összetűzés a chumarákkal. A pályán rengeteg bennszülött csámcsog, a dolog mégis inkább arról szól, hogy megmutassa és megtanítsa, miben is rejlik a papok igazi ereje…

Death from above. Az első igazi kihívást jelentő világ. Itt ugyanis időlimit van, aminek leteltével a dakini sámán imáival életre kelti a Halál angyalait. No, ez az, amit nem szabad megvárni! Csakhogy az ellenség törzse jóval erősebb és neked még embereket is kell szerezned, mi több a faludig is el kell érned. Meleg helyzet. Haderőben semmiképpen nem tudsz felülkerekedni, ezért trükközni kell. Mivel elég rövid ima elég a pokoli teremtmények megidézésére, ezért áltámadást kell indítani, s közben a sámánnal odalopózni a völgybe. Semmiképpen nem úszol meg néhány papot, de ők nem jelenthetnek gondot egy varázslónak. Ha már elérted a szobrot és térdre borultál, nyert ügyed van. Kár, hogy azt a varázslatot, mely e lényeket életre hívja, még nem kapod meg.

Building bridges. Az első pálya, melyben két törzset is a bolygóra helyeztek, hogy teljes legyen a szórakoztatásod. Amint megtámadod az egyiket, már érkezik is a másik a településedre törni, zúzni, gyilkolni. Az időről időre feltűnő rengeteg ősember szerencsére segít pótolni a veszteségeket, a konvertálásra itt gyakran lesz szükséged. Ezen a pályán már megtudod, mire is jó a firestorm, a swamp és a hypnotize spell. Tippet adni nehéz, megint csak az a lényeg, hogy elkapd a ritmust. Ne érezd magad nyeregben, ha már az egyik törzset elpusztítottad, mert a másik (ha jól emlékszem a sárga), jóval keményebb ellenfél.

Unseen enemy. Ez a pálya a láthatatlanságról szól. A közeli félszigeten lévő, könnyű prédának tűnő varázslat korai megszerzése nem éri meg a veszélyt és a fáradtságot. Inkább, legalább húsz főnyi „sereggel" indulj el, s majd amikor a harcosok már irtják, és a papok térítik a népet, akkor vidd el a sámánodat oda, imádkozni. Innentől kezdve nem lesz gond.

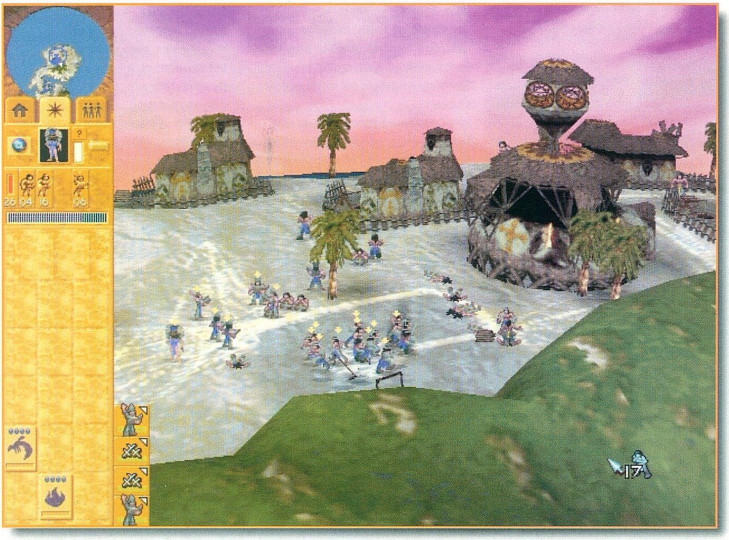
Continental Divide. A dakinik elleni küldetésben megtapasztalhatod, mire is jó a mágikus pajzs, és miben rejlik a tűzharcosok ereje. Részemről kb. hat-nyolc pappal, megszereztem az ellenfél tüzes kedvű harcosainak kilencven százalékát. Ezután a hegyvonulat mellett, jobbra, oldalba támadtam a népet, majd áradatként

zúdultam… De nagyon kell figyelni a sámánjára, mert okos és profi gyilkos. Amíg halott, addig lehet tombolni. Ha esetleg őrtoronyban lenne, gyorsan füstöld ki onnan, még ha nagy ára van, akkor is!

Az igazság az, hogy így röptében nem tudok többet írni, mert szorít a határidő. Remélem lesz alkalom és főleg hely arra, hogy utólag egy részletesebb tippcsokrot készítsek nektek, amikor már kezem közé kaparintottam a teljes verziót, és mind a huszonnégy küldetés teljesítése után isteni szintre emeltem a sámánomat. És akkor még a multiplayer játékokról nem is beszéltem! Tehát, folytatás következik…

MULTIPLAYER

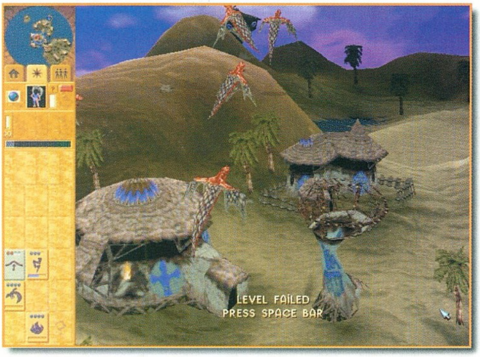
Az Electronic Arts természetesen külön szervert indít az istenjelölteknek az Interneten. A multiplayer menüpont kiválasztása után már lehet is felszáguldozni az arénába. A cél egyszerű, győzni kell, kiirtva mindenkit, aki ellened van. Nincs kegyelem! Ezt még nem tudtam kipróbálni, de a Sasával már megbeszéltük, hogy a hideg téli éjszakákon találkozunk online. Ha gondolod, a neten Téged is várunk. Gyere, ha mersz!



ÉRTÉKELÉS

Az eredetileg harmadik résznek készülő Populous végül a The beginning alcímet kapta. Tették ezt a készítők azért, mert megváltozott a játék felépítése és célja. Most nem vagy Isten, csupán egy halandó, aki szeretne azzá válni, vagy csupán a Sorsa az. Mégis, ez az alcím ennél többet sugall nekem, mert ez a játék tényleg kezdete lehet valaminek, ami alapjaiban új szintre emeli a számítógépes játékokkal szemben támasztott követelményeket!

Elfogultnak látszom? Valóban az vagyok, mert megítélésem szerint megszületett az idei év legjobb programja. Tökéletes; a grafika, a játszhatóság, a hangulat, a zene, az összhatás, egyszóval minden. Ismét megerősödött bennem az a meggyőződés, hogy a Bullfrog neve még mindig garancia a minőségre.



… Erős lettem, hatalmas. A háború megedzett, s felemelt. Visszagondolva mit tettem, már másképp látok mindent. A halálsikolyok a fülembe csengenek, mégsem bántam meg egyetlen tűzgolyót, tornádót vagy vulkánt sem. Mindig vannak és lesznek áldozatok, a változásnak ára van. De, vajon innen, merre tovább...

Lily

Repül az idő! Már tíz éve van a piacon az a cég, melynek eredeti játékötletét annak idején minden nagy szoftverkiadó elutasította, kivéve az Electronic Arts-ot. A különös ötlet és megvalósítás túl eredeti volt, s úgy tűnik, nem hordozta a biztos siker ígéretét. Még jó, hogy az EA felvállalta a kockázatot, és a Populous nem veszett el annak idején a süllyesztőben! Megjelent, és természetesen óriási siker lett. Viszonylag hamar elkészült a szintén osztatlan sikert arató második rész is, és legkésőbb ekkor, úgy gondolom, a többi cég már verte a fejét a falba, hogy nem ők szerződtek le a Bullfroggal, ami csakúgy ontotta a jobbnál jobb programokat. Az eltelt évek munkáját olyan játékok töltik ki, mint PowerMonger, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park, Theme Hospital, Dungeon Keeper. Azt hiszem ehhez nem kell semmit hozzáfűzni.

BULLFROG

Összegzés

Electronic Arts	P133	Grafika:	99%	99%
www.ea.com	16 MByte RAM	Hang:	99%	
Bullfrog	150 MByte HD	Játszhatóság:	100%	
www.bullfrog.com	3Dfx támogatás			

POPULOUS 3

Engedje meg, hogy bemutassuk Önnek az Orca computer systemet. Az Orca-t arra tervezték, hogy tökéletes megoldást nyújtson a számítástechnika világában. Az Orca részegységei a legmagasabb igényeket is kielégítik.

Tesztelt többszörösen győztes alaplapokat tartalmaz a EPoX stabil és gyors működés alapjaként.

Ipari szabvány Intel Pentium II technológiát eredeti, Intel Celeron, és Intel PII processzorokat. A tökéletes kompatibilitás érdekében.

Kiváló minőségű gyors AGP grafikuskártyákat a világ egyik vezető Hercules gyártójától, hogy gyorsan lássa elképzelései megvalósulását.

Alapkiépítésben Aureal 3D pozicionálható hangot mely azon túl, hogy a jelenleg legtámogatotabb 3D hangszabvány, tökéletes hangminőséggel ajándékozza meg Önt.

A legjobb adatbeviteli eszközöket, CHERRY a világ első gyártóitól Logitech mert fontos hogy kényelmesen irányítsa gépét.

Valamint a működéséhez nélkülözhetetlen operációs rendszereket kívánságra előre installálva.

Microsoft
Direkt OEM partner

Panasonic®
Közvetlen partner

HERTA

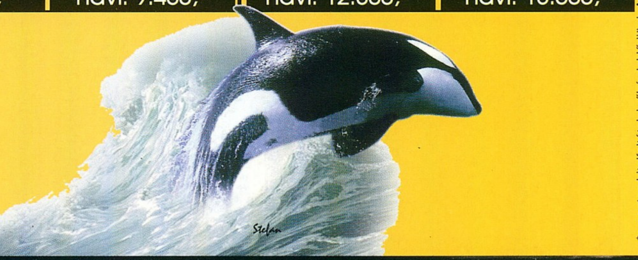
OTTHONI FELHASZNÁLÁS

2 év garancia

A legjobb vétel Konfigurációk

Orca HL-C		Orca HL-CA2	
Intel Celeron Processzor, LX chipset, m.ATX 32MB SDRAM, 2,1 GB HDD, 1,44 Floppy **Hercules Terminator 128/3D GLH** 128 bit AGP grafika **8 MB RAM** 14" monitor(Smile, Panasonic) **36X CD-ROM** **Yamaha 3D PCI hangkártya,** 100 W aktív hangfal **Cherry 105 gombos billentyű** **Logitech Pilot + egér** **Windows 98 op. rendszer**		Intel Celeron A Processzor 128kb cache, BX chipset, ATX 64 MB 100 Mhz SDRAM, **5,1 GB HDD**, 1,44 Floppy **Hercules Terminator 2x/i** Intel i740 AGP grafika **8 MB RAM** 15" monitor (Smile, Panasonic) **36X CD-ROM** **Aureal 3D PCI hangkártya, 64 hang** HW hullámtábla 4 MB sample 100 W aktív hangfal **Cherry 105 gombos billentyű** **Logitech Pilot+ egér** **Windows 98 operációs rendszer**	
266 Mhz Smile	266 Mhz Samsung	300 Mhz Smile	300 Mhz Samsung
159.900,- +ÁFA havi: 9.100,-*	167.900,- +ÁFA havi: 9.400,-*	224.900,- +ÁFA havi: 12.800,-*	235.900,- +ÁFA havi: 13.500,-*

*a pontos hitelfeltételekről érdeklődjön! Alkatrészek, kiegészítők széles választékban.



HERTA Kereskedelmi Kft.
Bp., VII., Dohány utca 37.
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Tel/fax: 322-2232, 351-9964, 322-7846

Bp., XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel/fax: 419-4020
Bp., III., Vörösvári út 23. Tel/fax: 368-8864
Bp., V., Belgrád rkp. 12. Tel/fax: 266-5052

Bp., X., Kerepesi út 73. (Plazza üzletközpont) Tel/fax: 262-3164
Bp., IX., Könyves Kálmán krt.12-14. (Lurdy ház) Tel.: 456-1131

ODT

Jaj, istenem! Hát ez a stílus bizony nagyon elterjedt már. A 3rd person, vagyis harmadik személyű nézetről beszélek. Amikor anno, talán a kilencvenes évek eleje felé megjelent a Fado to Black, mindenki odáig volt tőle, hogy hú, meg ha, meg miegymás. Aztán hosszú ideig csiha, majd színre lépett a Tomb Raider hősnője, a dús keblű Lara Croft. Ez aztán akkora siker volt, hogy majd minden fejlesztő teljesen megőrült, és azóta ehhez hasonló játék kiagyalásán fáradozik. (A maradék néhány pedig Quake és Command and Conquer klónokat gyárt futószalagon…)

Persze nincsen abban semmi rossz, ha az éppen aktuális divatirányzatot megcélozva minél sikeresebb program elkészítésével próbálkoznak, legalábbis akkor, ha nyújtani is tudnak valamit. Sajnos ebben a kategóriában viszont nem ez a jellemző. Általában teljesen fantáziátlan, egysíkú és unalmas játékok készülnek, amiket a megszállottakon kívül nem sokan képesek élvezni. Mostanában elég sok Lara klónnal találkoztam, és mindössze egy, a Die by the Sword tetszett közülük – igaz, az nagyon. Ezért aztán elgondolkodtam egy kicsit, és arra az elhatározásra jutottam, picit lejjebb szállítom a mércét. Épp időben, mivel legújabb megbízatásom az Or Die Trying tesztelése lett.

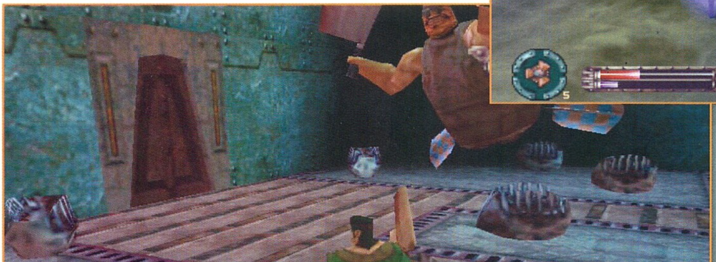
Régi értékítéletemmel biztos nem szántam volna rá az időt, hogy érdemben foglalkozzam vele.

Pedig nem is olyan rossz játékról van szó, sőt! Egész eredeti ötleteket vonultatott föl benne a Psygnosis csapata.

A legnagyszerűbb újításuk az RPG elemek felhasználása volt. Négyféle karakter közül választhatod ki, hogy kinek az életét akarod megkeseríteni. Ezek mindegyike sajátos tulajdonságokkal rendelkezik, úgymint védelem, céllövő képesség, és… varázserő. Bizony, ilyen is van.

Négy, hagyományosnak mondható varázslatosztályt sajátíthatsz el. A tűz a pusztítást, a víz a gyógyulást, a levegő az elektromosságot, a föld pedig az erőt szimbolizálja. Legalábbis leginkább ezekhez állnak legközelebb, már amennyiben a vámpírizmust például a gyógyulás egyik módozatába soroljuk…

A varázslatok használata talán kicsit furára sikeredett. Először is, kristály formájában találhatod meg őket a pályákon. Ha „megtanulsz" egyet, a leltár képernyőről tudsz átváltani a „varázskönyvre". Itt tudod kijelölni azt a maximum négy varázslatot, amiket a játék közben a 7, 8, 9, illetve 0 gombokkal aktiválhatsz. (Ezeket a gombokat nem elég lenyomni, egy ideig nyomva is kell tartani őket.) Picit bonyolultabb a kelleténél, de azért elmegy.



Jelentős szerep jutott a karakterfejlődésnek is. A legyilkolt ellenfelekért tapasztalati pontot

kapsz, amit tetszés szerint becserélhetsz valamilyen képességre. Erre azért van szükség, mert ha találsz egy varázslatot vagy pölö egy kék fegyvert növelő bigyókát, azt addig nem használhatod, míg el nem érsz bizonyos szintet céllövésben, illetve varázserőben.

Érdekes, hogy néhány ilyen apróság mennyire fel tud dobni még egy akciójátékot is. Rá is fér, mondjuk, mivel különben nem sok jót lehetne róla elmondani azon túl, hogy aránylag szép. Lássuk hát, mik a hibái.

Az egyedüli igazán komoly érv az, hogy nagyon nehéz. Ez általában nem baj, de ez már szinte a Deathtrap Dungeon-on is túltesz, amit azért nem volt épp egy leányálom végigvinni. A leghúzósabb benne, hogy az egész kaland lebegő szigeteken játszódik. Ezekről pedig nagyon-nagyon könnyű lepottyanni. No, nem mintha megütné magát szerencsétlen emberünk, de azért elveszít egyet a három élete közül. Semmi gond! – mondhatja a naiv olvasó. – Hisz ott a mentési lehetőség! – Valóban, ám arra csak meghatározott helyeken van lehetőség. Huh! És még csak annyi segítséget sem kapsz, hogy elhalálozás után az utolsó lépéstől próbálkozhass tovább. Nem, nem. Kezdheted elölről a szintet, vagy jobb esetben a checkpointtól. (Még szerencse, hogy a legyőzött ellenfelek nem teremtődnek vissza. Kivéve persze az elpusztíthatatlanok)

Még tovább nehezíti a játékot, hogy szerintem túl kevés lőszert találni benne. Négyféle lövedéket használhatsz, csakhogy ezek nem mindegyike hat minden ellenfélre. Tehát amíg kitapasztalja a nép, hogy ki ellen mire van szükség, addigra jelentősen megcsappanhatnak a készletei. Akkor aztán marad a puszta ököl, ami nagyszerű fegyvernek tekinthető, különösen mivel a szörnyek jelentős részének puszta érintésétől is sebződsz. Király!

Osztán az irányítás is kissé nehézkes. Személy szerint én kimondottan utálom, mikor egy 3rd person shooter-ben célozni kell a fegyverrel. Márpedig itt gyakorta szükség van rá, akkor aztán nyomva kell tartani a nézelődés gombot, nagy nehezen beállítani az irányzékot, és közben imádkozni, hogy ne támadjon meg senki, mert ilyenkor elmozdulni luxus. Hát, nem t'om.

Mégis leginkább a létrákon való közlekedés zavart. Hát az botrányos! Hiába mutogat rá méteres nyíl, hogy itt lehet lemenni, az az idióta karakter mégis inkább úgy dönt, hogy leugrik. Egy módon lehet csak épségben lejuttatni, ha szépen lehátrálsz a peremről, aztán zuhanás közben elkapod a használni ugrás gombbal. Ha szerencséd van, sikerül, de még így is jó esély van rá, hogy nem jön össze a dolog.

Hmm. Ezek elég bosszantó dolgok, de azért nem tudták teljesen elvenni a kedvem a játéktól. Azaz, ebben a formában ez mégsem teljesen igaz. Tény, hogy játszadoztam vele, de olyan dologra vetemedtem, amit szinte soha nem szoktam csinálni. Csaltam. Kicsit fölpiszkáltam az energiát és a varázserőt, adtam magamnak pár életet, aztán hajrá. Általában elítélem ezt a fajta viselkedést, mert épp a játék értelmét öli meg, de jelen esetben mégis inkább elfogadhatónak tartom, mit azt, hogy egy hónapon keresztül szenvedjek vele, és közben meg is unjam.

Összesítve az eddigieket, azt lehet mondani, a Psygnosisnak sikerül egy egész elfogadható programot létrehozni. Nem állítom, hogy ez lesz az a játék, amely mindenkivel megszeretteti a stílust, de azért jól el lehet vele szórakozni. Legalábbis az első pár dühödt óra után, amíg kiismered a kezelést és rájössz a hibákra.

Bird

rainbird@freemail.c3.hu

Összegzés

Psygnosis	P100	Grafika:	90%	85%
www.psygnosis.com	32 MByte RAM	Hang:	90%	
	70 Mbyte HD	Játszhatóság:	75%	
	3Dfx támogatás			

ODT

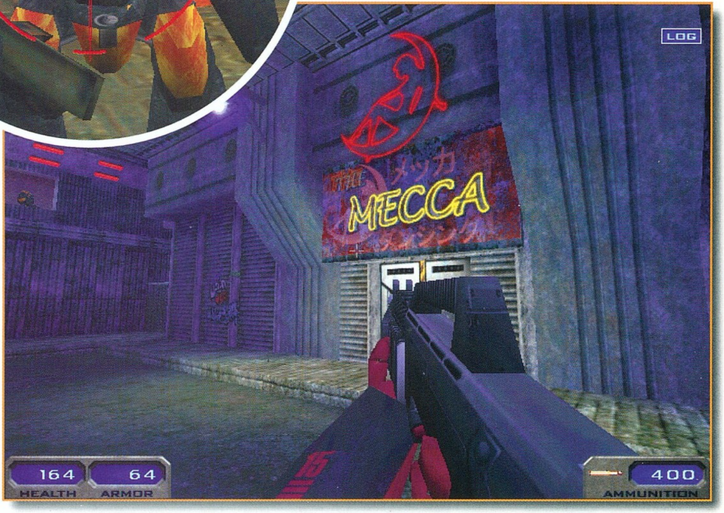
Shogo M.A.D.

Egy új 3D-s motor és vele együtt egy új first person shooter debütált nemrégiben. A Shogo: M.A.D. teljesen új színt vitt a 3D-s játékok világába: az anime grafikát. Ez a hangulatos grafikai stílus a mangához hasonlóan más, mint a megszokott. Sokkal karakteresebb, és sokkal kifinomultabb. Egyszerűen fogalmazva: nagyon japán. A japcsik sok mindenben mások, mint a "normális" emberek. Más a kultúrájuk, más az életfelfogásuk, más a művészetük. Furcsa, de valahogy vonzódik az ember ehhez a titokzatos ismeretlenhez, ehhez a másfajta világhoz, ami számára teljesen szokatlan és mindamellett csodálatos.

A Shogo: M.A.D. ebbe az érdekes világba kalauzol el bennünket.

A 3D-s játékoknál is egyre nagyobb szerepet játszik a történet és annak alakulása. A Shogo-ban erre igen nagy hangsúlyt fektettek. Minden pálya, minden apró cselekedet egy újabb darabkája az egésznek. A történet apró szilánkokból épül fel, és csak fokozatosan jutunk el a végkifejletig, ahol még mindig érhet meglepetés. A szereplők végig velünk vannak akár pozitív, akár negatív vonatkozásúakról legyen szó, és a stílustól oly szokatlan interaktivitást is kipróbálhatjuk a játék vége felé (bár sok szerepe nincs a történet alakulásában). A japcsikra jellemzően vannak szomorú részek is (pl. Hank elvesztése) a játékban, de a vége alapvetően pozitív lecsengésű (Kura életben van). És persze jó alaposan nyitva hagyják a történetet, hogy lehessen folytatása (hol az admirális?).

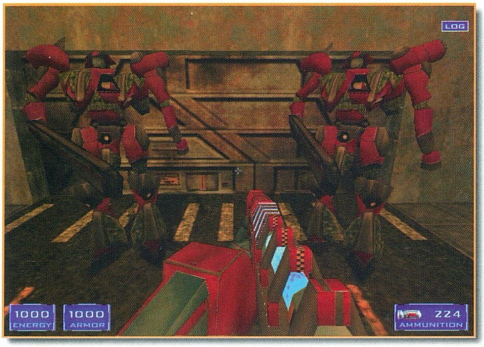
A Cronus bolygón felfedezett különleges ásvány – a kato (igazából valami algaszerű szerves dolog) – hatalmas energiaforrás birtokába juttatta az emberiséget, mindemellett új távlatokat nyitott az interplanetáris utazásban is. A bolygó kolonizálására három óriáscéget bízott meg a legfelsőbb vezetés. Rövid idő alatt felépültek a bányászvárosok, és elkezdődött a termelés. Később egy földrengéssorozat miatt az egyik kolónia – az Avernus – nagy része lakhatatlanná vált. Bár a létfenntartó rendszerek továbbra is működtek, a lakosság nagy része átvándorolt a közeli Maritropa kolóniára. Az ottmaradtakra hatalmas nyomás nehezedett, hiszen a kolónia fenntartása felemésztette szinte az összes erejüket. A másik kolónián sem volt túl rózsás a helyzet. A Maritropa felszíni épületeiben luxuskörülmények közt lakó emberek szinte semmit sem sejtettek abból, ami már régen készülőben volt. Lenn a mélyben, a föld alatti szinteken a hihetetlen nyomorban élő emberek egyre elégedetlenebbek voltak sorsukkal. A társadalmi különbségek és a kilátástalanság egyre nagyobb feszültségeket okozott. A felkelés elkerülhetetlen volt. A magát The Fallen-nek nevező felkelő csoport eleinte kis létszámú csapata rövid idő alatt többszörösére duzzadt. Tovább erősítette őket az UCASF erőktől átállt nagy létszámú, képzett katona. Ez mellett a legkorszerűbb technika is a rendelkezésükre állt: az MCA (mobile combat armor) óriásrobotok és széles skálán mozgó fegyverzetük. Az óriás mech-ek hatalmas erőt képviseltek, főként ha képzett pilóták kerültek a pilótakabinba. Tekintélyt parancsoló méretük és iszonyatos pusztító erejű fegyverzetük a hatalom elsődleges jelképeivé emelték őket.



Főhősünk Sanjuro Makabe, az UCASF (United Corporate Authority Security Force) tisztje. Hatalmas teher nyomasztja. A legutóbbi küldetése kudarcba fulladt. Az Avernuson teljesített szolgálatot három társával: a barátjával Baku-val, a testvérével Toshiro-val, és szerelmével Kura-val. Egy Fallen támadás során Sanjuro MCA-jának vizuális alrendszere megsérült, és szinte semmit sem látott. A közelében levő MCA-t összetévesztette az ellenséggel és tüzet nyitott rá. Nem tudta, hogy Kura MCA-ja volt az. Az akcióból csak ő menekült meg egyedül. A többieket eltűntnek (halottnak) nyilvánították. A mostani az utolsó lehetősége, hogy bizonyítsa rátermettségét parancsnokának, Nathaniel Akkaraju admirálisnak (Kura édesapjának). A feladata Gabriel, a The Fallen vezetőjének likvidálása. Már csak az MCA kiválasztása van hátra és irány a Cronus.

A sztori lineáris (sajnos), szépen sorban kell megoldanunk a küldetéseket. Jók a játék saját motorjával készített közjátékok, és a rádión keresztül folyó beszélgetések. Sokkal jobban megérthető és beleélhető így a történet. Nagyon ötletes dolog, hogy váltogatva van az MCA-s küldetés és a "mechtelen" küldetés. Ez ráadásul kétszer annyi fegyver kidolgozását vonja maga után. A robottestben sokkal bátrabbak lehetünk, plusz a dupla magas ugrás és a "jármű" üzemmód is tovább szélesíti a lehetőségek skáláját. A normál (ember) módban - és ebből lesz a több - viszont sokkal életszerűbb küldetéseink lesznek. Itt elsődlegesen a kommandós

technikák részesítendők előnyben: lopakodás, lesből lövöldözés, stb. Lesznek igen furcsa küldetéseink is, a játék kétharmadánál például egy



elkóborolt macskát kell megkeresnünk, mert a gazdája (öreglány) nem hajlandó kinyitni az átjárót. A macskosz csalogatására használt babát emberek ellen is használhatjuk, mint vudufigurát (érdekes). Ha már a fegyvereknél tartunk, sokszor használható jól a sniper mód (ötös ill. hatos fegyver), ráadásul lőszer is van hozzá dögivel. A lőszerdömping a többi alapfegyverre is igaz (pisztoly, shotgun, géppisztoly, géppuska), az izmosabb fegyverekhez viszont sokkal kevesebb lőszer lesz. A mech-es küldetésekben már az első fegyverrel is szanaszét szedhetünk bárkit, és itt sem lesz gond a munícióval. Az anime stílus – és egyáltalán a japánok tradicionális fegyvere -, a kard illetve kés itt is megtalálható. Viszonylag elég erős fegyver, egy ember egy vágás. Az utánpótlás a szokásos módszerekkel történik, az ellenfelek elhajigált fegyvereiből lőszert zsákmányolhatunk épp úgy, mint a különféle dobozok szétverésével.

Sajnos relatíve elég kevés ellenség és szereplőfajta van. A robotos küldetésekben van pár fajta MCA, néhány tank, meg pókrobot. Az emberes küldetésekben a katonákon kívül csak a MEV-ek (kis robot) vannak, meg az esetlegesen harcias személyzet. A nő és férfi karakterek is tökegyformák. Szóval ez biza kevéske. Viszont mindezt feledteti a mozgatásuk. Hát az valami hihetetlen élethű. A jól bevált motion capture itt is sokat segített. Ha az ellenfelet meglőjük, akkor az a találattó függően rándul meg, és esik el. Nagyon állat. Egyébként a figurák járása is tipikusan japán stílusú.

A játék motorjáról még semmit sem mondtam, holott legalább olyan fontos, mint az a grafika, amit mozgat. A Monolithos fiúk elég sokat dolgoztak a LithTech 3D-s motoron. Egy biztos, nagyon gyors és szinte minden 3D-s kártyán megy (D3D). Hogy ez minek köszönhető? Úgy hívják, hogy DirectX6. A Microsoft sokadik 2D/3D grafikai library-ja végre tartalmazza mindazokat a funkciókat és effekteket, amit eddig natív támogatással (pl. Glide) lehetett csak elérni. Ettől fogva nincs igazán értelme a natív dolgoknak, hiszen napjaink 3D-s hardverei ugyan olyan gyorsak D3D-ben, mint a saját nyelvükön. A LithTech Engine szintén licenszelhető, a nemsokára megjelenő Blood2 is ugyanezt a motort használja.

A LithTech engine sok szempontból nagyon jó 3D-s motor. Tudja pl. azokat a fényeffekteket, amiket az Unreal-nél úgy megcsodáltunk. Nagyon sok apró dologban múlja felül vetélytársait, melyek a felületes szemlélődő számára fel sem tűnnek. A fegyvereken csillogó environment mapping eddig nem volt megszokott dolog, a figurák pontos vetett árnyéka is újdonság. A víz illetve folyékony anyagok felületi textúrája átlagos, viszont nem sík hanem hullámzik. A vízbe esve kicsit Turok jellegű optikai torzítást generáltak, ami nem rossz, de lopkovic. Pozitív dolog, hogy a vízben a lövedékek buboréknyomot húznak maguk után. A legnagyobb újítás a LOD (Level of Detail) MIP-mapping. Ezt tudtommal egyetlen 3D-s motor sem tudta eddig (talán csak az Unreal). A dolog lényege az, hogy egy adott poligon textúrája más ha távol van, és más ha közelről nézzük. Ezt a legjobban az Assault Rifle sniper módjában szemlélhetjük meg. Ha ráközelítünk egy ellenfélre, akkor nem az eredeti kép kinagyított verzióját, a dzsuva mosott, MIP mappolt, 10x12-es textúrákat látjuk, hanem teljesen éles, részletgazdag, nagyfelbontású textúrákat. A motor egyszerűen kicseréli őket az adott helyzetben. Így sokkal valóságosabb és nem utolsósorban szebb grafikát lehet csinálni. Persze mint minden új dolog, ez is búgós még egy kicsit. A hullák néha megállnak a levegőben, ugyanez vonatkozik a különféle tárgyakra, ami alól kilőttük az asztalt, vagy a dobozt. Ha robotos küldetésben (ilyenkor kicsit nagyobb a FOV) jármű módban meghalunk és egy emberes küldetést töltünk vissza, akkor a FOV effekt megmarad és eltűnik a fegyverünk - a lőszerhüvely pedig a semmiből repked ki lövéskor. A szereplők néha belelógnak a falba vagy átlógnak az ajtón. Persze ezeket majd szépen lassan kijavítják. Ettől függetlenül a LithTech egy igen jó 3D-s motor, remélem sok játék fogja használni. Ami pedig a Shogo-t illeti: Szerintem ott van a spiccen minden szempontból.

SakmaN

Összegzés

Microïds	P90	Grafika:	91%	93%
Monolith	32 MByte RAM	Hang:	90%	
www.lith.com	152 MByte HD	Játszhatóság:	94%	
www.shogo-mad.com	DirectX 6 komp. 3D kártya			
www.microïds.com				

Israeli Air Force

Idáig egyetlen lógó volt, aminek láttán megdobbant a szívem, és az a LucasArts aranyszínű alakja. Ez a helyzet változni látszik azóta, hogy a Jane's nevével fémjelezve is igen jó színvonalú játékok jelennek meg.

Az egyik trónkövetelő az IAF, amiről az előző szám bemutatójáig nem is hallottam. Ez nem azt jelenti, hogy valami balkézről írt programról volna szó, mert a szimulátor, a magyar nyelvű kézikönyvvel és az izraeli légierő megalakulásának 50. évfordulójára kiadott ismeretterjesztő CD-vel igazán a polcra kívánkozik.

INSTALL

Akinek hozzám hasonlóan nem hevernek parlagon a megabájtok a merevlemezén, annak valószínűleg megtelik a bináris kukája, mert a teljes install 600 MB felett van. A 3D-s beállításokat megcsinálja magának a program. Ha mégis gond lenne velük, akkor találtok egy külön fájlt, ahol kiválaszthatjátok a saját 3D kártyátokat.

Az intro, a Jane's, úgy tűnik, szokássossá váló, bevezetőjével indul. Azután egy klasszul megvágott klip jön, hozzáillő zenével. Kár, hogy nem hosszabb a dolog, mert nagyon jó eredeti felvételeket mutatnak.

AZ OROSZLÁNKÖLYÖK

Ez a Kfír, a Mirage alapján kifejlesztett izraeli gyártású vadászgép neve. A körmeinket mégsem érdemes azonnal élesben próbálgatnunk, mert könnyen ágyelőtét vagy falvédő lehet belőlünk egy arab pilóta házában.

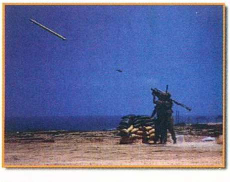
Ugyan a Jane's előző programjához, az F-15-höz képest jelentősen leegyszerűsítették a gépek rendszereinek használatát, de a tréning kurzus azért itt is elkel. Már csak amiatt is, mert a játékban egy számomra merőben új lehetőséget kapunk, nevezetesen, hogy a bevetések alatt "átülhetünk" egy másik géppár vezérgépének az ülésébe. Ezzel lehetőség nyílik rá, hogy ne kelljen végignézni ahogy egy agyonterhelt Phantom-on szép lassan anyagfolytonossági hiányt okoznak az arab légvédelmi egységek, miközben az, birka módra repül az elérhetetlenül messzi célpontja felé. De nem akarok túlságosan elébe vágni a dolgoknak, mert ez előtt is lesz bőven gondunk a repüléssel.

A gyakorló küldetéseket két csoportba osztották, és nem kifizetődő egyből a harci bevetésekkel kezdeni, mert meglepetések érhetnek benneteket. Példának okáért, mikor már azt hinnétek a hazavezető úton, hogy az egyetlen gond az lesz, hogy nincs elég hely a gép oldalán a légigyőzelmek felfestésére, akkor egyszer csak lepörög a hajtómű, ti meg várhatjátok a homokdűnék között a teve stopot. Ugyanis az izraeli légierő öregebb típusaiba épp csak annyi keró ment bele, hogy nedves legyen a tank. Ezért érdemes előre eltervezni a támadásokat, és ha halljátok a "'Bingo"-t, akkor hazafelé venni az irányt.

Nekem volt olyan bevetésem, hogy Bingo üzemanyaggal a reptértől 3-4 km-re leállt a hajtómű. Beestem ugyan a pályára, de erre nem érdemes alapozni.

A leszállások egyébként még normál körülmények között is meglehetős gondot okoznak. Nincs durva kezem, de a kezdeti kilebegtetéseimhez képest a viharos tenger is a halott EKG-jához hasonlított. Talán a delta szárny teszi, ami köztudottan rosszul viselkedik kis sebességnél, talán a repülési modell nem lett tökéletes. Mindenesetre a sebességre és a hajtómű teljesítményre figyeljetek, mert könnyen leesnek a gépek. Viszont nagy sebességnél még alapgázon, törzsféklappal is alig lassulnak valamit.

A következő dolog, hogy jelentősen eltér a gépek manőverező képessége. Míg a Mirage meglepően fordulékony, addig a Phantom-mal, főleg nagyobb fegyverzetterhelésnél, nem is igen próbálkoztam fordulóharccal. A lomhasággal



kapcsolatban érdemes tudni, hogy a fegyverzet pilononként ledobható (nem csak a "tűzgombbal"), ha nagyon szorul a hurok, vagy hazafelé kevés a nafta.

Végül még egy nagyon fontos dolog, a mélyrepülés. Bár Izraelben és a környékén nem ritkák a hegyes-völgyes területek, de egyes részeken, a táj láttán, még a biliárdasztal is lesütné a szemét. Az ilyen helyeken pedig csak a porkavaró magasságon való repülés segít abban, hogy elkerüljük a SAM állások lokátorait. Ez nem egyszerű, de ha a Velocity Vector-t (kis gépsziluett a HUD-on) egyvonalban tartjátok a 0°-os állásszög vonalával, akkor a gép tartani fogja az aktuális magasságot, és nem álltok a földbe, mint gerely.

HARCJÁRTASSÁG

Nemcsak a repülés jelenthet gondot, ezért a fegyverrendszerek használatát is gyakorolhatjátok.

Már írtam, hogy az F-15-höz képest egyszerűsödött a gépkiszolgálás. Ez főképp a különböző radar üzemmódokra vonatkozik. Bár így nem olyan élethű az egész, mégis kellemes élményt jelent, hogy nem kell bajlódni a pásztázási szélességgel és magassággal, nem beszélve az egyéb finombeállításokról.

A levegő-levegő módnak öt fajtája van. Az LRS (Long Range Search), TWS (Track While Scan), ACM (Air Combat Mode), Bore (Boresight) és az STT (Singel Target Track). Az első egyetlen előnye, hogy a legnagyobb a hatótávolsága, így alkalmazása lehetővé teszi, hogy tisztában legyünk vele, milyen ellenséges gépekre számíthatunk az útvonalon. A hátránya viszont, hogy amennyiben a befogott ellenség figyeli az RWR-t (Radar Warning Receiver), akkor látja, hogy merre vagyunk, függetlenül attól, hogy ő működteti-e a lokátorát. A TWS, az ACM mellett, a legjobban használható üzemmód, mert több gépet is meg tud jeleníteni a kijelzőn, miközben egy konkrét célt befogva tart. Hátránya, hogy a felbontást manuálisan kell állítani, ahogy egyre közelebb érünk a célokhoz. Az ACM akkor nagy segítség, ha manőverező légi harcba keveredtünk, amit egyébként érdemes kerülni. Ilyen esetben a lokátor mindig magától célkövetésre vált, ha gép kerül a látómezejébe, így "csípőből" lőhetünk rakétát a vad fordulózásban előttünk elvillanó gépekre. A Bore is a közeli (10 mérföldön belüli) légi harcot segíti, de szűk és rögzített a látómezeje, ezért jól manőverező gépek ellen nem annyira szeretem használni.

Végül az STT a legkényelmesebb üzemmód, mert automatikusan változtatja a kijelző felbontását, a célpont távolságának függvényében, és sebesség adatot is ad a befogott gépről. A gond az vele, hogy a többi célpontot nem jelzi ki, így könnyen meglephet bennünket az ellenséges kötelék egy másik gépe.

A levegő-föld módok még ennyi problémát sem okoznak, mert két lehetőség közül kell csak választani. Az egyik a GMT (Ground Moving Target), a ritkábban használt mód. Ahogyan a nevében is benne van, mozgó földi célok (általában páncélozott járművek) befogására szolgál. A másik a MAP (térképező) mód. Ez segít a fix földi célok megjelölésében, ha nem precíziós fegyvereket használunk.

Az első igazi csalódás egyébként pont a precíziós fegyverekkel kapcsolatban ért. A küldetések sikeréhez igen fontosak, és nem nagy a választék belőlük. Ezért volt elkeserítő, hogy a Maverick-et kétórai próbálkozás után sem sikerült úgy kilőni, hogy ráált volna a célra. Lehet, hogy én vagyok kétbalkezes, de mentségemre szolgáljon, hogy a kézikönyv szerint csináltam mindent. Eredménytelenül, mert a rakéta nyílegyenesen repült a becsapódásig. Azután megpróbáltam minden egyebet, ami még eszembe jutott, de semmi nem vált be.

A helyzet ugyanilyen elkeserítőnek tűnt a GBU-15 esetében is, de korai volt az ijedtség, mert később minden bomba célba érkezett.

A TV vezérlésű fegyverek használata egyébként nagyon eltalált része a programnak. A miniatűr MFD (Multi Function Display) teljes képernyőre nagyítható, és 8x-os zoomnál már tíz mérföldről látható a cél. Félelmetes érzés nézni a közeledő bomba kamerájának a képén, ahogyan a gyanútlan egység egyre nő a hajszálkeresztben. Szinte látni a környéken járkáló katonákat, akik nem tudhatják, hogy a mi kijelzőnkön a számláló már közeledik a nullához, ami az ő biztos pusztulásukat jelenti. Azután lecsap a bomba, és az égre törő füstön kívül más nem is mutatja, hogy a robbanás helyén nemrég még emberek és gépek voltak. A nem mindennapi látvány ára viszont az, hogy az MFD kinagyítása előtt a gépet vízszintes repülésbe kell vinni, ugyanis a fegyver célbaéréséig bőven földbecsapódhatunk mi is. Hegyvidék felett ráadásul ez sem feltétlen elég ahhoz, hogy megérjük a foghullató kort (és nem a tejfogakra gondolok), mert gyönyörűen telibe verhetünk egy hegycsúcsot a nagy célratartás közben, ha rossz irányba állt a gép orra az indításkor.

TÁMADÁSVEZETÉS

Még mindig a gyakorló küldetéseknél maradva, jön a talán legjobban sikerült dolog.

Már említettem, hogy a hagyományos szimulátoroktól eltérően itt lehetőségünk nyílik arra,

hogy a bevetések során bármikor váltsunk a résztvevő kötelékek vezérgépei, illetve ha a vezérgép már leszállt vagy lezuhant, akkor a kísérője között.

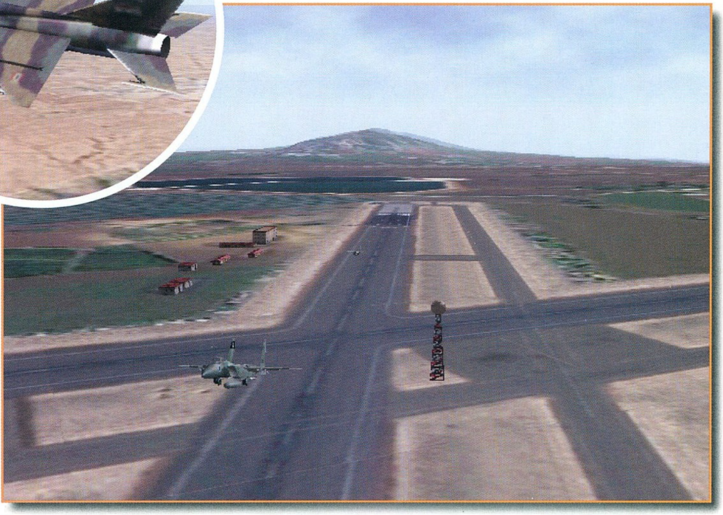
Ez alapjaiban változtatja meg a bevetések megtervezését. Idáig örülhettünk, ha egy kísérő elég sokáig túlélte a harcot, hogy lekössön egy-két ellenfelet, amíg mi teljesítettük a küldetést. Azt már nem nagyon remélhettük, hogy a támadott célok ellen is tesznek majd valamit. Itt viszont nemcsak, hogy nagyon hatékonyak az AI vezette egységeink, de azzal, hogy váltogathatunk közöttük, lehetőség nyílik, hogy mindig a legproblémásabb helyen avatkozzunk be. Ezért érdemes a felfegyverzésnél nemcsak az Alpha kötelékre figyelmet fordítani, mert egy kis extra üzemanyag vagy légi harc rakéta jól jöhet, ha tovább maradunk egy kötelékkel a levegőben, mint azt az AI tervezte. De lehetőség van rá, hogy biztos, ami biztos alapon, tegyünk egy-egy levegő-föld fegyvert a kísérő vadászokra is, ha valami balul ütne ki a bombázó kötelékkel.

Mondanom sem kell, hogy ezzel a lehetőséggel a múlté az a kétségbeejtő érzés, hogy ha az utolsó célok megsemmisítése előtt találnak el bennünket, akkor kezdhetjük elölről az egészet. Persze emiatt sokkal személytelenebb is az egész játék. Nincs KIA és MIA, csak egy adatsort látunk arról, hogy hány gépet is vesztettünk a bevetések során.

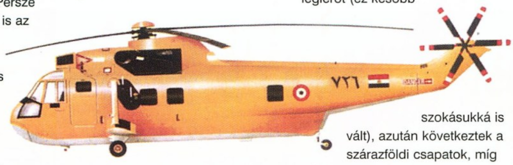
A másik dolog, hogy nagyon fontos lehet az átkapcsolások időzítése. Ebben egyébként segítségetekre lehet, ha figyelitek a rádiózást, amiből kiderül, hogy melyik kötelék milyen nehézségekbe botlott, és a dolog komolyságától függően dönthettek, hogy közbe avatkoztok-e.

KAMPÁNYOK

Mire idáig eljuttok, addigra a koszorúkészítők és sírkőfaragók biztosan megtollasodnak a Holt-tenger vidékén. Akik pedig csak most váltják ki az ipart, azoknak sem fog felkopni az álla, mert Izrael állandó konfliktusokkal teli félszázada a biztosítéka a megélhetésüknek. És ezek a nézeteltérések nem tyúkperek voltak, mert a fiatal állam szomszédai úgy gondolták, hogy megfelelő kezeléssel eltüntethető a Közel-Kelet térképén 1948-ban keletkezett "folt", de ehhez nem Arielt és nem 40°-os hőmérsékletet akartak használni. A végén mégis nekik fűtöttek be, és nem is akárhogyan.



Az első hadjárat a "Hatnapos Háború" eseményeire alapul, amikor is Egyiptomban kezdődött a fűtési szezon. Bár Izraelt támadták meg, mégis az egyiptomi védelmi miniszternek kellett egy csapásra a pozíciójához tartozó feladatokra koncentrálnia, mert a Nílus menti erőket úgy szétverték, hogy ahhoz képest a mohácsi vész a magyaroknak maga volt a mennybemenetel. Az izraeli vadászok még a földön szétbombázták az ellenséges légierőt (az később szokásukká is vált), azután következtek a szárazföldi csapatok, míg végül a sivatag egyetlen hatalmas roncstemetővé vált a kilőtt egyiptomi járművektől.



A következő affér, a Yom Kippur, a Szíriával és az örökké kellemetlenkedő Egyiptommal felmerült vitás kérdéseket rendezte. A rendezés eredményeképpen a két támadónak lehetősége nyílt rá, hogy repülőgépparkját az alapoktól kezdve építse újra. Talán azt nehezményezték az izraeliek, hogy a legszentebb ünnepükön támadták meg őket. Ki tudja? Mindenesetre a rosszallásuknak nem voltak restek hangot adni, mégpedig olyan erővel, hogy azt egy halláskárosult sem tudta volna nem észrevenni.

A harmadik és egyben utolsó történelmi kampány, a libanoni harcokat hozza testközelbe, ahol főleg terroristaállásokat, valamint szíriai repülő és SAM egységeket kell eliminálnunk.

Mivel a hadjáratok egyes bevetéseit nem kell időrendi sorrendben teljesíteni, ezért a bevetéseken elért eredmények nincsenek befolyással a későbbi eseményekre. Talán úgy gondolták a készítők, hogy ami megtörtént, azon úgysem lehet változtatni, tehát esélyt sem adnak erre.

A három fiktív hadjárat eltér ettől, és ott a szokásos módon csak akkor lehet továbblépni, ha teljesítettük az aktuális bevetést.

Maguk az ellenfelek persze továbbra is Szíria és Egyiptom, illetve kiegészítésképpen Irak lesznek.

50TH ANNIVERSARY

A fenti hadjáratokról (és nem csak azokról) olvashattok a játék mellé adott ajándék CD archívumában.

Színvonalas anyagot találtok az 1948-as függetlenségi háborútól a Libanoni harcokig. Természetesen nem csak írott szöveget, hanem eredeti felvételeket is, amiknek meglepően jó a minősége.

A harcok során végrehajtott legérdekesebb műveleteket külön részletezik, sőt olyan különlegesség is akad, mint az entebbei túszok kiszabadításának története.

Megszólaltatnak neves személyiségeket is, akik saját élményeikről vagy a történelmi eseményekről mesélnek. Többek között ilyen Ezer Weizmann is, aki vadászpilótából avanzsált Izrael elnökévé.

Ezen kívül az Izraeli légierő teljes szervezeti felépítéséről és működéséről, valamint a valaha is használt összes (akad szép számmal) típusról láthattok képeket, bejátszásokat vagy olvashatjátok a hozzájuk kapcsolódó információkat.

Egyszóval tartalmas a kiadvány. Nem beszélve arról, hogy nagyon szép a kezelőfelület is, ami önmagában mestermű, és megérdemli, hogy szánjatok rá pár percet.

VÉGSZÓ

Nagyjából ezt tudom mondani a szimulátorra is. Már persze a pár percet kivéve, mert annál azért sokkal többet érdemel a program.

Hibát is csak egyet találtam benne, nevezetesen a preferences-ben az ellenséges földi egységek leírásainál egyszerűen kilépett a program. Puff neki, ezt még túléltem valahogy. Ezt leszámítva simán futott minden (PII 266, 64MB RAM, Voodoo, full install), pedig nem csúf a grafika. Annyira nem, hogy a gépekkel kapcsolatban minden elismerésem a készítőké. Kívülről nagyon szépek, és az első alkalom, hogy minden láthatóan mozog is rajtuk (futó, fékszárnyak, törzsféklapok stb.), vagy mondhatnám a kétfokozatú utánégetőt, a sérült hajtóműből ömlő füstöt és a szárnyakon nagy terhelésnél kicsapódó párát is, amik sokat dobnak a hangulaton.

Nem lehet ugyanezt elmondani a terepről és a földi célokról. Bár a domborzat nagyon tetszett, és helyenként a ráhúzott felület is jól néz ki, de összességében mégis inkább zavaró ez az annyira divatos, eredeti fotók alapján készült megoldás. Ugyanis a földi célok, amik önmagukban sem túl nagyok, helyenként teljesen elvesznek a foltos háttérben.

Márpedig egy földi cél támadásánál nem mindig egészséges, ha az objektumot karnyújtásnyiról kell azonosítani. Különösen igaz ez a SAM állásokra és a vállról indítható rakétával is védett célpontokra.

A földi egységek egyébként (a Team Apache-hoz hasonlóan) egész normálisan viselkednek. Értem ezalatt, hogy a támadó Szíriai tankoszlop tényleg előrenyomul a völgyekben és lövi a mieinket. Talán csak látszatból csinálják, de legalább nem olyan statikus az egész megjelenése.

A manőverező légiharc is egész élvezetessé tud válni, csak arra kell odafigyelni, hogy a törzsféklapok elég hatástalanok, ezért idejekorán le kell lassítani, hogy ne szaladjatok túl a célon. Ugyanis újra magunk elé bűvölni a ránkragadt gépet nem egyszerű feladat. Ha mégis sikerül, akkor egy kis tapasztalattal sokáig gyönyörködhetünk benne.

A választható fegyverzet nem annyira sokszínű, mint néhány más játékban, de ami feltétlenül ide kívánkozik az az, hogy még soha, de soha nem tudtam olyan szimulátorral játszani, amelynél a bombavetés CCIP (Constantly Computed Impact Point) módja alkalmas lett volna bármire is, mert a célkör mindig (kivéve a meredek süllyedést) kilógott a HUD-ról. Az IAF megérkezésével ez megváltozott. Végre rájött valaki, hogy csak a jól működő programokkal élvezet játszani.

Végül, bár nagyon szeretem, ha a hadjáratok végére teleaggatják a tiszti egyenruhámat plecsnikkel, és itt be kell érni egy szimpla táblázattal és az elért pontszámmal, de ez mégis csak gyenge érv lenne a játék ellen. Úgyhogy mindekinek: "Cleared for take off".

Boy

Electronic Arts	P200MMX	Grafika:	92%
www.ea.com	32 MByte RAM	Hang:	89%
Jane's	251 MByte HD	Játszhatóság:	91%
www.janes.ea.com	3Dfx támogatás		

Összegzés

90%

VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.

Székesfehérvár
Aszalvölgyi u. 7.

10 ÉVES

A MAGYAR CD-GYÁRTÁS...

KOMPAKTLEMEZ
KOMPAKT TECHNOLÓGIA
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS

VIDEOTON

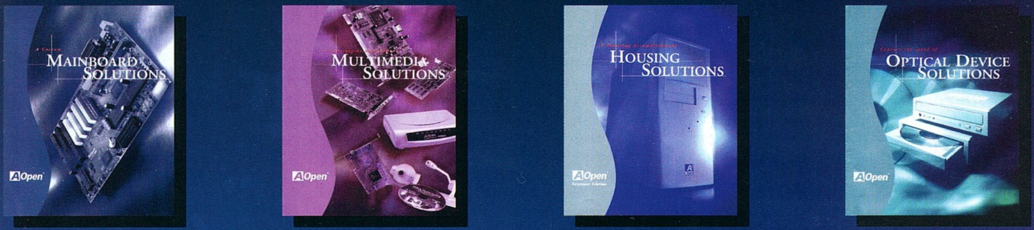
Tel.: (06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
8001 Székesfehérvár Pf.: 175.

Tekintse meg internetoldalunkat is: http://www.vtcd.hu

V T C D

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com



AOpen

AOpen és ASUS alaplapok

5X DVD kit

Sound Blaster Live

Pro Logic hangfalak

Az ezekkel a kiegészítőkkel felszerelt gép egy komplett házimozi rendszert alkot, és kielégít minden igényt! Hívjon minket, hogy közösen megtaláljuk az Önnek megfelelő konfigurációt.

Már kaphatóak üzletünkben a régen várt TNT alapú (STB, Diamond, Creative) grafikus gyorsítókártyák!

STB TNT TV out 39000 FT

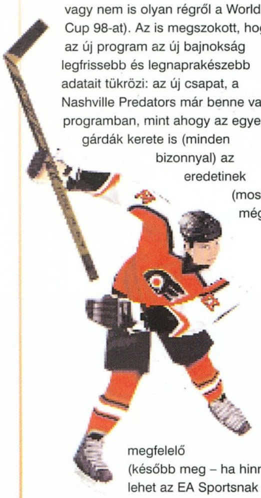
Magyar nyelvű DVD filmek legnagyobb választéka, visszavásárlási garanciával.

Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése.
Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk.

NHL 99

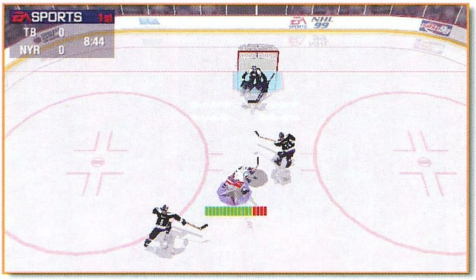
Hát igen, ha másból nem is, az EA Sports jóvoltából bizonyára észrevennénk az alcímbeli megállapítást. És ez így van már legalább öt éve, azóta létezik ugyanis a világ leggyorsabb csapatjátékának, és a sportág legszínvonalasabb bajnokságának nevezett National Hockey League számítógépes változata. Minden évben új változat, és mindegyik folytatás jobb, mint az előző rész. Eddig legalábbis így volt, s a virtuális jégkorong szerelmesei most sem fognak csalódni, ez a széria most sem szakadt meg.

Szóval az EA Sports szakemberei nem tétlenkedtek, az „igazi" NHL rajtja előtt néhány héttel már a boltokban volt az NHL 99. Az időzítésre ismét nem lehet panasz, bár ez eddig is így volt a cég esetében (lásd a korábbi részeket vagy nem is olyan régről a World Cup 98-at). Az is megszokott, hogy az új program az új bajnokság legfrissebb és legnaprakészebb adatait tükrözi: az új csapat, a Nashville Predators már benne van a programban, mint ahogy az egyes gárdák kerete is (minden bizonnyal) az eredetinek (most még) megfelelő (később meg – ha hinni lehet az EA Sportsnak – az Internetről letölthetők lesznek az aktuális összeállítások). Nem hiányozhatnak a nemzetközi sztárok sem: Hasek, Gretzky, Lindros és Jagr (no és a többiek) mind-mind itt vannak újra, és készen állnak arra, hogy irányításunkkal harcba szálljanak a Stanley kupáért. Hát akkor gyerünk, ne várakoztassuk őket túl sokáig!



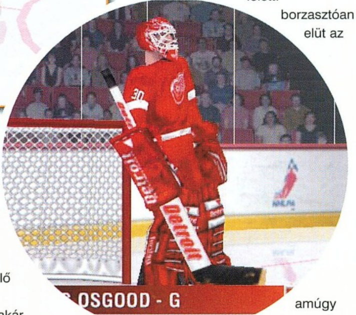
Bár azt minden eddigi résznél el lehetett mondani, hogy az NHL programok intrója igen látványos volt, a legújabb folytatás azonban még erre is rátesz egy lapáttal: tényleg nagyon hangulatosan kezdődik általa a játék (David Bowie zenéjével); ízelítőt ad a jégkorong szépségeiből, gyorsaságából és keménységéből. Eztán jön a főmenü, amely rögtön apró meglepetéssel szolgál: az egyes mérkőzéstípusokra mutatva mini videó bejátszás jelenik meg a menüpontok mellett. Az EA Sports futball programjainak mintájára újabb játéklehetőségeink nyíltak: gyakorolhatjuk a büntetőlövést, vagy az edző (Marc Crawford – a Colorado egykori bajnokcsapatának trénere) utasításai alapján a legtöbb játékelemet is (pl. kapáslövés, két támadó egy védő szituáció, stb...). Természetesen továbbra is vívhatunk szimpla vagy bajnoki meccset, de szerepelhetünk nemzetközi tornán, melyen a jelenlegi legjobb nemzeti válogatottak lesznek az ellenfeleink. Részt vehetünk játékosbörzén, ahol erősíthetjük csapatunk játékosállományát, és túladhatunk a feleslegessé vált hokisainkon. Kiválaszthatjuk a posztokra az általunk legjobbnak vélt embereket, és meghatározhatjuk csapatunk taktikáját. Négyféle nehézségi szinten űzhetjük a korongot, így a teljesen kezdők és a gyakorlott profik is örömüket lelhetik a játékban. A számtalan beállítás után végre kikorcsolyázhatunk a pályára, és kezdetét veheti az igazi küzdelem.

Mielőtt egymásnak rontana a két csapat, érdemes egy pillantást vetni a nézőtérre: mintha igazi emberek ülnének a lelátón, némelyikük frissítővel a kezében álldogál; szóval a látvány még élethűbb lett. De nemcsak a közönség sorai közt, hanem a jégen is ugyanez a helyzet. Tükröződő fények és játékosok, hirtelen irányváltoztatáskor röpködő jégszilánkok (a megfelelő hanghatással párosulva), és rendkívül valóságosnak ható mozgások. A készítők nem spóroltak idővel és fáradsággal: az élethűség elérése érdekében igazi játékosokkal vették fel műteremben az egyes mozdulatsorokat (például a bodicsekeket), és speciális technikát felhasználva sikerült ezt magába a játékba is átültetni. Nem elég, hogy igazi NHL profikat szerződtettek e feladatra, hanem még az egyes posztokra is más-más, az eredeti beosztásának megfelelő (kapus, védő, támadó) embereket kértek fel. Emellett növelték a játékosok mesterséges intelligenciáját, ennek



köszönhetően a szituációkban majdnem teljesen úgy viselkednek, mint a valóságban. Szinte mindig marad hátul egy védő, s a kapus is együtt él a játékkal, ezáltal nehezebbé válik a góllövés. Ez szerencsére nemcsak a mi támadásainknál van így, az ellenfél is nehezebben találhat be kapunkba, ugyanis több eszköz áll a védekező csapat rendelkezésére, mint korábban. Eddig ugyanis egy védő speciális mozgása abból állt, hogy önfeláldozó módon a korong útjába vethette magát, most azonban akár hátulról előrenyúlva, mintegy becsúszó szerelést alkalmazva tisztán szerelhet. Emellett igen keményen, és viszonylag könnyen állíthatjuk meg a kapunkra törő ellenfelet, ha egy „kicsit" oldalba taszítjuk. Ne várjuk azonban el, hogy

velünk szemben nem fognak így viselkedni: kutya kemény védőkkel kerülünk szembe, akik nagyon meg tudják keseríteni támadóink életét. All star szinten ha nem vagyunk elég fürgék, játékosaink szinte csak esnek-buknak, tápászkodnak – köszönhetően az ellenfél összegangolt védő és támadó munkájának. Vannak persze a góllövést segítő eszközök is. Ilyen például a kapura lövés erősségét mutató kijelző, de a kapáslövéseknél és a kapu mögötti szituációkban is gólra törően viselkednek a csatárok. Érdemes magasabb nehézségi szinten is kipróbálni a játékot, ugyanis nemcsak az ellenfelek erőssége növekszik, hanem egyéb érdekességekkel is találkozhatunk (például ha bulinál a játékosunk túlságosan hevesen kalimpál a botjával, a bíró másik játékost rendel el helyette – úgy mint az igazi jégkorongban). A minél nagyobb látványosságot szolgálja a sokféle kameranézet; ki-ki kénye kedve és ízlése szerint választhatja ki a neki legjobban tetszőt. Ha megfelelő hardver áll rendelkezésünkre, akár 1024x768-as felbontásban is játszhatunk. Az persze nem árt, ha van egy grafikus gyorsítókártyánk, vele ugyanis sokkal szebb képet kapunk, több vizuális effektusban lesz részünk. A sok látványosság mellett – csak úgy halkan és apró betűvel jegyezném meg –, azért becsúszott néhány picike gikszer is. Nekem például kifejezetten zavaró, hogy minden kiállított játékos ugyanazzal a merev tartással, egyenes derékkal, és rettentően idétlen ferde nyakkal korcsolyázik le a jégről letölteni megérdemelt büntetését. De számomra az is kissé illúzióromboló, amikor a csinnadratta növelésére tűzijáték van a nézőtér felett: borzasztóan elüt az amúgy nagyszerűen kidolgozott háttértől, és teljesen idegennek tűnik az egész. Azt nem mondhatjuk, hogy ezek az apróságok elrontanák az összbenyomást, igazából eltörpülnek a megannyi más látványos dolog mellett, de azért léteznek…



Nem esett még szó a hanghatásokról. Nos, ezen a téren is nagyszerűen dolgozott az alkotógárda. Teljesen élethűek a hangeffektusok: a korcsolya siklása a jégen, a korong visszapattanása a kapus lábvédőjéről, az ütközések és a közönség hangja mind-mind egy valódi hokimeccs hangulatát idézi. Ezen kívül a szakavatott kommentátorok play-by-play közvetítése is új elemmel bővült: gól visszajátszásánál elemzik a történteket. Még ha nincs is speciális hangkártyánk, akkor is jól élvezhetők a hangok, bár ilyenkor szegényebbek maradunk a dolby és a 3D-s hangzás nyújtotta élményekkel.

Mint arról már korábban szó esett, játszhatunk nemzetközi „válogatott" meccseket is. Ezeken a mérkőzéseken más a pálya mérete és eltérőek a szabályok az NHL-ben megszokottaknál. Megint csak csöndben szólnék róla, hogy az EA Sports mintha kissé részrehajlóan állapította volna meg a nemzeti csapatok erősségét: én úgy emlékszem, hogy a legutóbbi olimpián – bár játszhattak az NHL profik is – a cseh válogatott mintha Kanada előtt végzett volna (bár a rangsorolás nem ezt sugallja)…

Végezetül még néhány szót a multiplayer lehetőségekről. Egy ilyen csapatjáték lehet úgy is élvezetes, ha egyedül vagyunk, és a gép ellen küzdünk. Azonban ha valaki próbálta már, az tudja, hogy igazi élményben akkor lehet részünk, ha többen játszunk egymás ellen. Erre most is van számos lehetőség: helyi hálózaton, Interneten, modemes kapcsolaton keresztül. Azt még a szerzők is bevallják, hogy az Internet sosem lesz elég gyors ehhez a játékhoz, de ha van rá módunk, akkor egy helyi hálózatot – még ha csak IPX protokollt is – használva nagyszerű szórakozásban lehet részünk.

Én azt hiszem, hogy az NHL 99 – csakúgy mint elődei – egy olyan játék, amellyel játszva előbb-utóbb az ember azon kapja magát, hogy egy év már megint elmúlt, itt az újabb folytatás, pedig még erre a részre sem untunk rá…

Noble

Összegzés

EA Sport	P166	Grafika:	95%	94%
www.ea.com	16 MByte RAM	Hang:	89%	
	30 Mbyte HD	Játszhatóság:	90%	
	3Dfx támogatás			

Hardwar

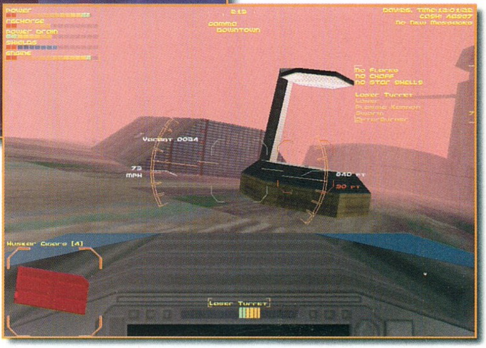
Valamikor a 90-es évek elején megjelent egy játék, ami új korszakot nyitott a számítógépes játékok terén. Abban az évben szinte semmi más program nem létezett, mindent maga mögé utasított komplexitása, nagyszerűsége és persze története. Emlékszem, jómagam is sokat kergettem a Targoidokat és a kietlen űr kalózait még szegény C-64-esemen. Kereskedtem, harcoltam és soha egy pillanatra nem unatkoztam egy olyan remek játék mellett, mint annak idején az Elite volt. Persze azzal mindannyian tisztában vagyunk, hogyha valaki egy olyan sikert szeretne elérni, mint annak idején az Elite, akkor egy olyan játékot kell készítenie, ami nemcsak szép és telis-tele van újdonsággal, de ráadásul még le is tudja kötni a játékost. Azok, akik játszottak a jó öreg Elite-tel, nehéz lenne nem észrevenniük a hasonlóságot a HardWar és a között. Alapjaiban mindkettő egy szimulátor, beleágyazva egy komplett világba, ahol a lényeg a kereskedelem és nem utolsósorban a nem kívánatos egyének likvidálása.

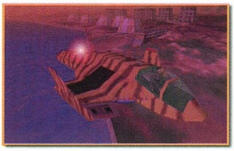
Be kell vallanom, egy kicsivel többre számítottam amikor kézhez kaptam a Gremlin cég HardWar névre hallgató játékát. Csalódás ugyan nem ért, napokat játszottam vele, de közel sem hozott annyira lángba, mint amennyire a hivatalos press információ a megjelenést megelőző negyed évvel ezelőtt. A játékban a Szaturnusz Titán nevű holdján zajlanak történetünk nem hétköznapi eseményei. Mi is, csak egy ember vagyunk a sok közül, akik ezen a holdon ragadtak, és minden vágyunk, hogy elhagyjuk ezt a koszos, korrupt és veszélyes sárfészket. Persze ahhoz, hogy ez sikerüljön, nagyon sok pénzre és időre lesz szükségünk. De a legfontosabb dolog, a túlélés. A holdon nyolc különböző aszteroidák által ütött kráterben folyik az élet, ezek mindegyikét összeköti egy folyosó, amelyikben közlekedhetünk. Ha valamelyik épületben kiszállunk, megtehetjük, hogy hívunk egy taxit, és azzal jutunk el bárhova. Két óriás cég irányítja a háttérből az egész kolóniát, a Lazarus, és a Klamp-G. Induláskor még semlegesek vagyunk mindkettő felé, de ha valamilyen oknál fogva harcba keveredünk valamelyik cég pilótájával, attól kezdve szinte lehetetlen lesz bemenni egy-két általuk uralt kerületbe. A történet idővel bontakozik ki előttünk, a HardWarp FM rádióból jutunk folyamatosan hírekhez, és gyakran kaphatunk fontosabb videó üzeneteket. Ezeket sajnos feliratozni nem lehet, ezért nem árt, ha jól értjük az angol nyelvet, mert azokban kapjuk meg a fontosabb feladatokat. Személy szerint nekem nem volt időm végigjátszani a játékot, az igen hosszúra nyúlt történet és az unalmas „munka" természetesen nagy szerepet játszott ebben. Hogyha készen állunk az indulásra, akkor kezdjük is el.

SZEREZZÜNK PÉNZT

Mint minden becsületes állampolgár először pénzkereseti lehetőség után kell néznünk. Természetesen nem csak a mindennapi betevőnk végett, hanem hogy jobb hajót, rá fegyvereket és raktár részlegébe még több és még drágább árut vehessünk. Induláskor eldönthetjük, hogy mennyire agresszív életmód mellett akarunk dönteni. Három hajó közül kell választani, a legelső rendelkezik a legkisebb fegyverzettel és a legjobb kereskedelmi funkciókkal, a legutolsó pedig épp ennek az ellenkezője. Mindhárom hajó (a program „molyok"-nak hívja őket, ezen túl én is) egy Silver-Y típus, amit a későbbiekben lecserélhetünk jobbra, ha lesz elegendő pénzünk hozzá.

Nos, akkor kezdjük az alapoknál. A sikeres kereskedelem kulcsa, hogy az áruhoz olcsón jussunk hozzá és drágán adjuk túl rajta (jééé). A kereskedés központja minden kerület Trade épületében van. Ott tudhatjuk meg, hogy az adott pillanatban hol lehet a legolcsóbb vagy a legközelebbi áruhoz hozzájutnunk, és azt, hogy kinek milyen termékre van szüksége. A legolcsóbb beszerzés az ingyen, de ehhez nem árt egy kis szerencse, ügyesség és persze egy zsák kapzsiság. Ha ezt az utat válasszuk, ehhez a művelethez mindenek előtt szükségünk lesz egy cargo bay-re (tehát egy külső raktérre, amiből öt méret közül lehet válogatni) és egy salvage drone-ra. Történetesen ugyanis a mi kis világunk egy kicsit vad, és sokszor találkozhatunk hatalmas lövöldözésekkel, amik után sokszor elő szokott fordulni, hogy mindenféle roncsok és különböző áruk fekszenek szanaszét az utcákon. Ezeket a radaron fehér háromszög jelzi, és könnyen fel is tudjuk őket venni. Csak feléjük kell



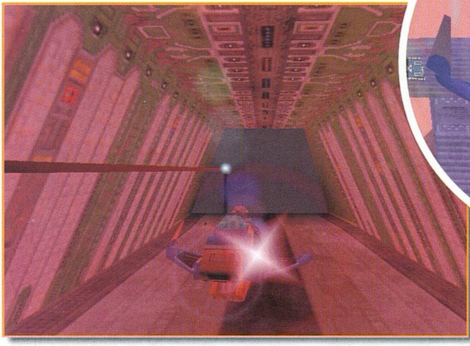


repülni, célba venni és kiadni a drone-unknak, hogy vegye fel (kétszer megnyomni a D billentyűt). Mindenféleképpen várjuk meg, amíg a drone teljesen be nem fejezi a dokkolást, mert ha túl messze kerülünk tőle mielőtt végez, akkor akár már kuporgathatjuk is össze a pénzt egy újra. Az, hogy mekkora a rakterünk csak azt határozza meg, hogy egy bizonyos típusú áruból mennyit tehetünk bele. Ahhoz, hogy minél több típusú áruval fel tudjuk tölteni, különböző cell-ekre lesz szükségünk, ami felosztja a rakteret annyi részre, mint amekkora számúhoz hozzá jutunk (pl. cell 3, három részre). Az igazsághoz hozzátartozik, hogy mivel ez egy becsületes megélhetést biztosító munka, nem biztosít gyors nyereséget. Személy szerint nekem gyorsan el is úszott a haszon, mert ha megtámadtak, én nem spóroltam a rakétákat, és a fegyverekből pedig újat venni nem olcsó mulatság.

Ha a roncsok guberálását nem találjuk túlságosan profitáló munkának, létezik még egy másik megoldás is, nevezetesen a fejvadászat. A teendőnk nagyon egyszerű, csak be kell dokkolni az első rendőrségi épületbe, és ott belépni a nyilvántartásba. A vérdíj a munka nehézségétől (tehát hogy mennyire gyakorlott pilóta a célpont) és a sürgősséggel párhuzamosan növekvő. A minimális pénzösszeg 250, a maximális pedig 2000 credit lehet. Ha kiválasztottuk a kívánt személyt, csak nyomjunk rá a target gombra, és a célpont bekerül a navigációs komputerünkbe. Igen, talán ez az a munka, ami a legjövedelmezőbb mind közül. Nem kell bajlódni a különböző árukkal, eladásokkal, megkeresni, hogy most mit vegyünk és hol, ez a legegyszerűbb, de nem utolsósorban a legveszélyesebb feladatkör mind közül. Egy jó tanács: nagyon vigyázz, nehogy a heves tűzharc folyamán rálőj egy civilre, mert az rögtön neked fog esni, és úgy igen nehéz lesz a feladatodra koncentrálni.

MOTH

A modern fuvaros autó, tehát a moth-unkon nagyon sok múlik, hogy milyen felszereltségű. Természetes kell, hogy legyen rajta valamilyen önvédelmi célt szolgáló fegyver, külső raktér és a legújabb szoftverekkel feltöltött számítógép. Fegyverekből két kategória létezik, az egyik az energia-fegyverek, a másik pedig a rakéták. Az elsődleges fegyvernek három fajtát javasolnék, az első a Plasma Kanon, a második a Laser, a harmadik pedig a Laser Turret legyen. Rakétát mindenki saját belátása szerint tehet a gépére, bár egy-egy csomagért (ami általában 10 darab) igen borsos árat elkérnek a Breaker Marker-ek. Nagyon vigyázzunk az energia szintjére a moth-nak (balra fent, Power kijelző), mert ha kifogy, szinte biztos a halál. Sok energiát fogyaszt az össze-vissza lövöldözés és az utánégető is, ezeknek a használatánál is vigyázni kell. Ha alacsonyan van az energiakijelző, bármelyik lightwell fölé állva feltölthetjük a madarunkat (a térképen a narancsszínű pontok jelzik a kutakat). Az első teendőnk között legyen, a navigációs és a többi komputer programunk felújítása. A belvárosban a Software Shack épületekben lehet orvosolni ezt a problémát. Itt kaphatunk infrakamerát és automata dokkoló egységet is, azokat is felrakhatjuk, ha esetleg hiányoznak a gyűjteményünkből. Hasznos, ha a



hajtómű is minimum hármas fokozatú és mellé van építve egy utánégető is, így könnyen leléphetünk a szorult helyzetekből. Ha már van elég pénzünk, hogy új moth-t vegyünk, akkor tegyünk egy sétát a belvárosban és keressük meg a Downtown Moth feliratú épületet. Mielőtt viszont lecserélnéd a géped, nyugodtan eladhatsz róla mindent, mert a következőbe nem számítják bele az extráid árát, és abban is biztos lehetsz, hogy csupaszon fogod megkapni az újat. Négy típus létezik, az egyszerű Silver-Y, a gyors Neo Tiger, a zömök Hawk, és a Moon Moth. Az áruk közel hasonló, ha megettük, már mehetünk is azonnal upgrade-elni, mielőtt leszednek minket a konkurens vállalkozók vadászai.

NAVIGÁLÁS, ÉPÜLETEK

Sokaknak, többek között nekem is problémát okozott eleinte az, hogy nem tudtam milyen irányba induljak el. Mivel egy igencsak nagy kolónia ad otthont számunkra, nem mindegy mennyire ismerjük azt. A hajónkon létezik egy navigációs számítógép, amely segítségével bárhova könnyedén eljuthatunk, ahova szeretnénk. Csak egyszerűen be kell állítani a célpontot, és ha követjük a HUD-on a megfelelő irányt, akkor előbb vagy utóbb oda érkezünk. Ha például a Trade Center-ben vagyunk, és megtudjuk a komputertől, hogy a fémhulladék itt és itt a legolcsóbb, akkor a Target paranccsal már csak be kell helyezni a célmeghatározó rendszerébe a moth-nak, és ha nem kérünk új célpontot a repülés alatt, akkor könnyedén megtalálhatjuk azt, és bedokkolhatunk oda. Ezt a „célozgatás" megtehetjük nem csak az épületeken belül, hanem repülés alatt is, az „N" billentyű lenyomásával. Maximum 20 épületnek van tároló hely a számítógépünkben, persze csak akkor, ha a szoftvere fel van újítva a legújabb verzióra. Fontosabb épületnek számítanak a lightwell-ek, ezeket már említettem, itt lehet újratankolni az energia hiányban szenvedő járgányainkat. Minden körzetben létezik egy rendőrségi épület, ahol a bűnözők holléte után kérdezhetünk és egy Breaker Marker, ahol a javításokat, illetve gépünk tuningolásait végzik.

Ha van felesleges 15000 creditünk, akkor vásárolhatunk magunknak egy saját épületet, ami egyben a mi személyes irodánkká válhat. Ide betérve ingyen javíthatjuk az esetleg megrongálódott moth-unkat, és kereskedelmet folytathatunk a raktérből kitett áruinkkal. Csak engedélyt kell adni az eladásra, és attól kezdve a kereskedelmi központokban felkerülünk a lehetséges árueladási épületek listájára. Meg kell hagyni, ez egy igen eredeti és jó ötlet volt a készítőktől.

Nem szóltam még az üzenetek fogadásával foglalkozó résszel, ami ismét egy újszerű ötlet a HardWar-ban. Úgy működik mint egy hagyományos e-mail rendszer, csak itt nem tudunk küldeni. Az üzeneteket az „M" gomb lenyomásával nézhetjük meg. A fontosabbak mellett egy csillagot láthatunk, ezeket ajánlatos nem letörölni. Figyelni kell a Hardwarp FM rádió híreire is. Számomra például fontos információ volt, hogy itt és itt erős sugárzást észleletek, mert ott kellett keresnem az egyik fontos feladatom kulcsát. Mindig alaposan olvassunk el minden üzenetet, általában a továbbjutáshoz elengedhetetlen információkat tartalmaznak.

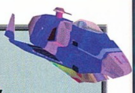
KRITIKA

A sok pozitívum ellenére sajnos nem mondhatnám a HardWar-ra, hogy jó játék. Van benne egy-két érdekes, újszerű ötlet, de a program nyolcvan százalékát már láthattuk valahol máshol, más játékokban. Még arra is lusták voltak a készítők, hogy új termékeket találjanak ki, a Narcotics-tól kezdve a Food-on és az Ore-n át ugyanazokkal a nevekkel találkozhatunk, mint annak idején az Elite-ben. Ezenkívül nem tartottam elég izgalmasnak a „nukleáris hajtóművel elhagyom a holdat" sztorit, és olyan alapvető nehézségekbe ütköztem, mint például a „hogyan szereljem át ezt az új hajómra". Továbbá a két CD-re terjedő animációk is igencsak gyengécskék, mind minőségileg, mind pedig a kivitelezést illetően. Ha lehet azt mondani egy játékra, hogy „háááát…", akkor én mondom: háááát…

Chris
chris@mail.acomp.hu

Gramlin Interactiv	P90	Grafika:	79%	80%
www.grmlin.co.uk	32 MByte RAM	Hang:	87%	
	40 MByte HD	Játszhatóság:	65%	
	3Dfx támogatás			

Összegzés



HARDWAR

Karácsonyi meglepetéseink:

GAMELAND PC CD SHOP

Settlers 3

Caesar 3

Tomb Raider 3

Gameland 3

Új üzletünk címe: 1156 Bp. Páskomliget út 10.

Tel: 06-309-241-814

Csomagküldés!

Akciós tagsági!

Karácsonyi áreső!

Hálózatba kapcsolt 3DFx-es gépeken INGYEN játszhatsz

1201 Budapest, Baross u. 55.
Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

1073 Budapest, Erzsébet krt. 21..
Tel.: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-18
SZ-V: 10-14

Hideg, unalmas téli esték ellen: GAMELAND

Redjack

A HITTESTVÉREK BOSSZÚJA

Kalózok. Számtalan régi történet szereplői. Törvényen kívüli hősök, akik vad vizeken hajózva szembeszállnak a hódítók seregeivel, vagy elvetemült gonosztevők, akik kereskedőket rabolnak ki, és ártatlan embereket gyilkolnak le. Legyenek bármilyenek, van egy közös vonásuk: tetteikről legendákat szőnek, és nemzedékeken át fennmarad hírnevük.

Azaz csak fenn maradt, mert mára már szinte teljesen eltűntek ezek a történetek. Itt van a nagy divat, a sci-fi és a fantasy, mindenki csak ezekkel foglalkozik. Pedig micsoda lehetőségek rejlenek még a kalózmesékben! És mégis egy ujjamon meg tudnám számolni, hogy hány említésre méltó játékot készítettek belőle: a Pirates-t. Készültek még gyengébb próbálkozások, mint a Buccaneer vagy az Overboard, de ezek egyike sem volt elég ahhoz, hogy érdemben foglalkozzon velük az ember. (Hoppá! Most jut az eszembe, hogy a Monkey Island 3 is kalózosdi. Na, az azért elég jól sikerült. Még egy ujj kell a számoláshoz.)

Lehet, hogy erre döbbent rá a THQ csapata is, mikor belefogott RedJack legendáit feldolgozó fejlesztésébe. Sajnos a nagyszerű ötletet kevésbé méltatható megvalósítás követte. Nem tudom, mikor kezdtek bele a projectbe, de vagy nagyon régen, mikor még a gépek fejlettsége nem tette lehetővé a pixelezettlen mozgatást, vagy egyszerűen csak túl igénytelenek voltak a külsőségeket tekintve, mivel olyan randa elmosott képeket lehet látni benne, hogy első pillantásra rosszul lettem tőlük. Jó időbe tellett, míg hozzá tudtam szokni a látványhoz, de végül azért mégis el tudtam fogadni. Igaz, hogy a kalandjátékokban mindenek felett áll a történet, de ma már a grafikának is nagy szerep jut. Sőt, ha azt vesszük, már a Larryk, és Space Questek idején is fontos követelmény volt bizonyos szintű kidolgozottság és képi humor.

De ha már a történetnél tartunk, sajnos az sem tudott megragadni engem. Sőt, inkább csalódottsággal töltött el. A Monkey Island-del szemben jelen esetben komolyra vették a figurát, és megpróbáltak egy heroikus történetet barkácsolni; Egy ifjú kalandjait elmesélni, aki egy szerencsétlen, vézna kiskölyökből tengeri medvéket megszégyenítő hatalmas és leleményes harcossá válik. A játék elején megjelenik a misztikum egy cigány jósnő személyében, aki kristálygömbjén keresztül figyelemmel kíséri „védence" fejlődését. Szerepe aztán majdnem ennyiben ki is merül, az egész játék során csak háromszor-négyszer bukkan föl kisebb bevágásokban. Ez számomra nagyon zavaró volt. Vagy jobban ki kellett volna dolgozni a karakterét, vagy teljesen elfelejteni, mert így az átgondolatlanság hatását keltette bennem.

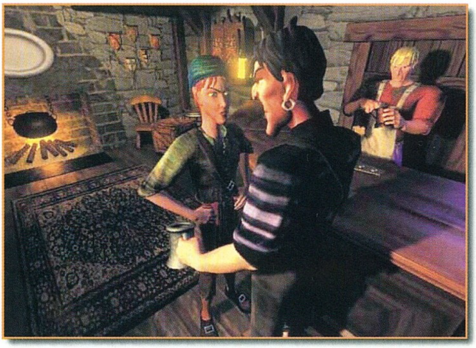
Egyébként ugyanez jellemző a többi szereplőre is. Kivétel nélkül elcsépelt, klisészerű személyiséggel rendelkeznek. Már feltűnésük pillanatában ki lehet találni a történet során betöltött szerepük legapróbb mozzanatát is. Előlép az elkényeztetett leányzó, akibe ifjú hősünk halálosan szerelmes, a kissé durva, de igaz szívű matróz, akiben segítőkész harcostársra lelhetünk, a ravasz és aljas első tiszt, akit mindenki gyűlöl, és rögtön ellenséges viszonyba kerül mindenkivel, de végül elnyeri méltó büntetését. De amit már tényleg nevetségesnek találtam, az a kalóz volt, aki álruhában szegődött el Igazság kapitányhoz, munkaadónkhoz, hogy felkutassa eltűnt apját. Abban a percben, mikor megpillantja hősünk, beavatja legféltettebb titkába, mely, ha kitudódik, társai felkoncolják, vagy legalábbis a cápák elé vetik. Ez pedig az, hogy ő bizony lány. Talán mondanom se kell, hogy végül hatalmas szerelem fog kerekedni köztük.

A történet nagy része ilyen és ehhez fogható közhelyek gyűjteményéből áll. Rengeteg következetlenség található benne, olyan részek, amiknek magyarázatát feltehetőleg a készítők sem ismerték, ezért nagyvonalúan átsiklottak fölötte.

Mindezeken túl, a teljes játék végigjátszása kb. tizennyolc órámba tellett a kezdetektől. Ez testvérek között is nagyon kevésnek számít. Tudom, hogy ma az a trend, hogy könnyű, és gyors sikerélményt nyújtó programokkal árasszák el a piacot, de azért ez már túlzás. Mondjuk, arról fogalmam sincs, hogy kint Angliában vagy a tengerentúlon pontosan mennyire megerőltető egy játék árának kifizetése, de idehaza ez bizony nem kis érvágás a legtöbb embernek. Ezért már kicsit hosszabb szórakoztatást is elvárhatnánk.

Mindezektől függetlenül, az alapötlet jó. Egy kis színt visz a futószalagon gyártott programok világába, még akkor is, ha a megvalósítás bőven hagy kívánnivalókat maga után.

Nos, remélem azért nem vettem el mindenkinek a kedvét a játéktól, mivel most egy teljes leírás fog következni... Az is lehet, hogy mire végzek vele, elmúlik a rossz hangulatom, és valamivel kevésbé szigorúan fogom elbírálni ezt a programot.

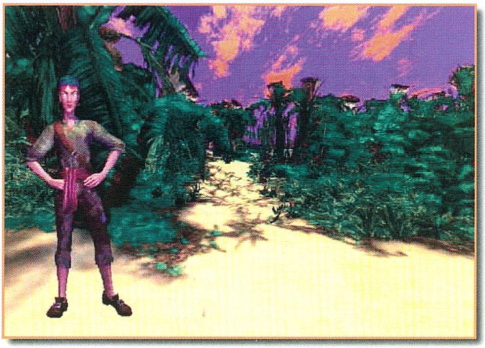


Hej, kedves unokáim, gyertek ide, üljetek le köröm, hogy elmesélhessem nektek egy hatalmas kincs és egy fiatal fiú történetét. A fiút Nickolasnak hívták. Egyszerű parasztgyerek volt, de mindig nagy tettekről álmodozott. Bátyja sokat korholta is, amiért mindig elábrándozott, és soha nem figyelt oda a munkájára. Így éltek egyik napról a másikra, nem is gondolták, hogy életük hamarosan megváltozik.

Egy nap kalózhajó érkezett falucskájuk kikötőjébe. A nagy Igazság kapitány parancsnokolt rajta, aki nevét a néptől kapta, mert szembeszállt a spanyol hódítókkal, a tőlük szerzett javakkal pedig a rászorulókat segítette. Így kezdődött minden kalamajka.

Nickolas mit sem sejtve ücsörgött a tengerparton, a távoli horizontot bámulva, mikor valami megzörrent mögötte a bozótban. Apró nesz volt csak, de mégis kizökkentette ábrándozásából. Föltápászkodott, és elindult vissza a faluba. Valami kellemetlen érzés szállta meg, mintha figyelné valaki,

ezért meggyorsította lépteit. Majdnem beleszaladt Elizabethbe, a helyi földbirtokos lányába. Elizabeth nagyon csinos fehérnép volt, Nicknek is elnyerte a tetszését, de ami még fontosabb volt, hogy a lány is kedvelte a fiút. Már amennyire képes volt bárkit is kedvelni, mert jegyezzétek meg fiaim, akadnak asszonybőrbe bújt kígyók szerte a világon, akiket csak a saját boldogulásuk érdekel. Ez a lány pedig nagyon tudta, hogyan érje el céljait.



Most is a szokásos pipiskedéssel köszöntötte Nicket, aki kiskutyaszemekkel csüngött imádottján. Mindent megtett volna érte, és ezt a lány is tudta. Megpróbálta rábeszélni a fiút, hogy álljon be kalóznak. Abban bízott, hogy majd arannyal megrakodva tér haza veszélyes útjáról, és akkor királynőként élhet mellette. Vagy éppen helyette... Addig csűrte-csavarta a szót, míg végül Nick ráállt, hogy meglátogatja Igazság kapitányt, és megkérdi, szolgálhat-e a hajóján.

A kapitány vérbeli tengerész módjára a kikötői kocsmában múlatta az időt. Mikor Nick eléállt kérésével, hangosan felkacagott. Sok kemény fejű és kemény öklű legény akart beállni hozzá, de szegény Nick sem az egyik, sem a másik csoportba nem tartozott. Valami futó szeszély folytán mégis kapott egy esélyt a bizonyításra, noha annak végrehajtása szinte kivihetetlennek tűnt. Először is egy kardot kellett kerítenie, majd megtanulni mesteri módon forgatni. Végül rátermettségét bizonyítandó, le kellett győznie egy cápát.

Az első feladatot még meg tudta volna oldani, hiszen a környéken legendák keringtek egy barlangról a közelben, ahová egy híres-hírhedt kalóz holmiját rejtették, de oda senki nem merészkedett be, a szellemektől tartva. Ez azonban nem állhatta útját egy elszánt ifjúnak – a tenger viszont igen. A helyet ugyanis csak vízen át lehetett megközelíteni, ám akkor épp arrafelé tanyázott egy vérszomjas emberevő cápa. Úszva nem juthatott el oda, de a parton hevert egy csónak a partra húzva, gyorsan afelé sietett.

Már majdnem odaért, mikor egy setét árny ugrott elé egy fáról. Acél csillant, és már épp lecsapott volna, mikor valahonnét egy kő röpült elő, és kiütötte a támadó kezéből a fegyvert. A hoppon maradt gyilkos elmenekült, egy szikla mögül meg egy megtermett matróz lépett elő, mérgesen morgolódva, amiért megzavarták álmát. Ő is a nemrég érkezett a hajóval, de nem mert visszatérni rá, mert valamivel felbőszítette a kapitányt, és félt a haragjától. Nicknek eszébe jutott, a történet, amit a kocsmába léptekor hallott. A kapitány épp azt mesélte, hogy tréfálta meg egyik legénye, és nagy hangon kacagva mondta, hogy rég mulatott ilyen jól, még ha eleinte dühös is volt kicsit. Mikor ezt a matróz meghallotta, ő is felvidult kissé, és megkérte Nicket, hogy hozzon neki egy korsó sört a kocsmából, hogy egy kis lelket öntsön magába, mielőtt visszatér a kapitányához.

Útban a faluba megint előbukkant a tengerben a cápa uszonya. És ekkor jött az ötlet. Nick gyorsan a kocsma mögé szaladt, hogy a hátsó ajtón beosonva elcsórjon egy üveg patkányméreget, majd a halárushoz ment, hogy elkérje a megmaradt fejeket. Ezekkel és a korsó sörrel tért vissza a matrózhoz, aki miután megitta italát, kidüllesztett mellel tért vissza a dokkokhoz, hátrahagyva a csónakot, melyen elmenekült. Ebbe szállt be Nick és kezdett a sziklák felé evezni. Útközben egyszer csak megjelent a cápa uszonya, sebesen hasította a vizet. Egyenesen a ladik felé tartott, hogy felborítsa, mikor Nick kivetette a mérgezett haldarabkákat. A cápa megérezve a friss vér szagát, egy falással elnyelte őket. Rövidesen hatni kezdett a méreg, és a hatalmas hal őrjöngő tombolással csapkodta a vizet. Nick amilyen gyorsan csak tudott, próbált elillanni onnét. Így érkezett meg a barlangba.

Ott feküdt előtte a híres láda, benne egy karddal, pisztollyal és egy papirusz tekerccsel. Magához vette őket. Ekkor mintha a semmiből lépne elő, egy koldusforma ember tűnt fel előtte. Nagyon megrémült tőle, de leginkább az rémisztette meg, amint - éppoly hirtelen, mint ahogy érkezett – egyszerűen köddé vált.

Ahogy csak tudott, inalt vissza a faluba, csak annyi időre állt meg, míg kitörte a partra vetett cápa egyik fogát bizonyítékul. Egyenesen Lyle-hoz, a matrózhoz szaladt, aki nevetve nézte ijedelmét. Nagyot sózott az ifjú hátára, hogy a csontja is beleroppant, és fennhangon kiáltotta, hogy majd ő embert farag belőle, rántsa csak elő azt a gyíkmetélőt az oldaláról. Úgy kitanítja a kardforgatására, hogy senki nem állhat meg előtte, ha feldühítik. Így is lett. Néhány óra alatt számtalan trükkre és fortélyra megtanította a fiút, akinek istenadta tehetsége volt a hűvös vas használatához.

Imígyen sikerült minden próbát kiállnia, amin a kapitány igencsak meglepődött, de olyan ember volt, aki állta a szavát. Másnap reggel már együtt hasították a habokat hajójukkal.

Az út eseménytelenül telt el. Nickolas összebarátkozott a legénység többi tagjával, csak egyikük volt, aki nem szenvedhette őt, egy kegyetlen szívű tolvaj, aki az egész társaságot magára haragította. A forró, tengeri napsütés keményre cserzette Nickolas bőrét, a mindennapos gyakorlás a fegyverekkel pedig megacélosította izmait és kiélesítette érzékszerveit. Így érkeztek meg Port Royal kikötőjébe.

Éjszaka volt, mikor ledobták a horgonyt és kiléptek a partra. A kapitány kimenőt adott legénységének, és Nick figyelmébe ajánlotta, hogy keresse fel a félszemű jósnőt. Állítólag a vén szipirtyó egyezséget kötött egy démonnal, hogy bepillantást nyerjen az emberen túli világokba. Szörnyű titkok, rejtélyes tudás birtokosa ő, ki megmondhatja, mit hoz a jövő. Mondandója befejeztével még a fiú kezébe nyomta zsebóráját, hogy időben visszatérjen a hajóhoz, mielőtt az elindulna nélküle.

Nick megfogadta a tanácsot, és felkereste a boszorkát. Sok mindent hallott, ami megrémisztette, így kilépve tőle gondolataiba merülve indult vissza a hajó felé. Már majdnem megérkezett, mikor a kapitánnyal találkozott. Épp köszönteni akarta, de hirtelen egy fekete ruhás ember támadt rájuk. A kapitány a ládák közé lökte Nicket, hogy távol tartsa a harctól, majd kardot rántott, és szembeszállt támadójával. Igazi mester módjára küzdött, de nem elég jól, hogy elkerülje a gyilkot, mely egy másik, eleddig rejtőző orgyilkosnál várt rá. Egy szempillantás alatt holtan bukott előre, a támadók meg felszívódtak egy füstfelhőben, és magukkal vitték a szerencsétlen kapitány levágott karját is!

Nick előmászott a ládák mögül. Ekkor ért oda a rendfenntartó erők parancsnoka katonái kíséretében. Azonnal közrefogták Nicket, és elkezdték a történtekről kérdezgetni. Megtalálták nála a kapitány óráját, amiből azt a következtetést vonták le, hogy ő gyilkolta meg munkaadóját a gazdag zsákmány reményében. Gyanújukat csak megerősítette az előlépő első tiszt

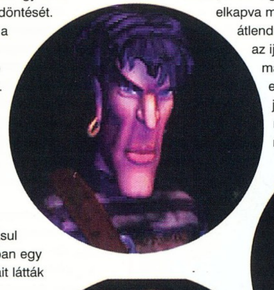
vallomása, miszerint látta, amint a fiú a kapitány hátába mélyesztette tőrét. Nem sokat teketóriáztak, Nicket a siralomházba vitték, hogy a felkelő nap első sugarainál fölkössék.

Itt találkozott a Megbélyegzett Emberrel, akiről a jósnő mesélt neki. Tőle hallotta, hogy faluját felprédálták a spanyolok, és mindenkit elhurcoltak rabszolgának. Indulatoktól fűtve cellája sarkába vonult és a szabadulása módját próbálta kiokoskodni. Anne „Sullivan", a kalózlány füttye riasztotta föl töprengéséből. Gyorsan az ablakhoz lépett, és a falhoz szorította a bádogpoharát, hogy jobban értse, mit akar a lány. Azt mondta, azért jött, hogy kiszabadítsa, de nem jutott más az eszébe, csak egy üveg rumot hozott magával, amivel elaltathatja a fegyőrt. Egy pisztoly ugyan hasznosabb lett volna, de azért ne csóváljátok a fejetek szegénykén. Mert jegyezzétek meg fiaim, az asszonynépség esze nem vág olyan élesen, mint a mienk. A kenyérdagasztást és mosogatást nagyszerűen értik, miként a kutya is beidomítható ügyes trükkökre, de az igazán nagy dolgok mind a férfiakra maradnak.

Mikor az őr javában hortyogott, Nick előhúzta kanalát az asztalfiából, és elkezdte a maltert kapirgálni a falban. Sikerült is egy téglát kiemelnie a többi közül, csak hogy felfedezze, még egy rétegnyi fal húzódik az első mögött. Nem végzett volna reggelig a lebontásukkal, ezért vakmerő tettre szánta el magát: az asztalon lévő kulcscsomóhoz vágta a követ. A kulcsok nagyot csörrenve a lába elé pottyantak, így kiszabadíthatta magát és rövid vívódás után a másik elítéltet is. Magához vette holmijait a ládából, aztán kisurrantak az ajtón.

Nem jutottak messzire. Pár lépés után puskadördülés állította meg őket. A spanyol megdöbbenve nézett le a mellén terebélyesedő vörös foltra, azt' holtan rogyott össze. Nick előrántotta pisztolyát, kardját, és a kikötő felé rohant. Most, a pillanat hevében tört elő belőle minden düh, és keserűség, mely az elmúlt órák során lelkét emésztették. Tomboló fúriaként száguldott végig a városon, egymás után vágva és lőve le támadóit. Már majdnem megérkezett a hajóhoz, mikor hátulról egy ököl csapott le tarkójára. Még hallotta az első tiszt káromkodását, és érezte, amint valaki egy sikátor sötétjébe húzza, aztán elsötétült előtte a világ.

A hajón tért magához - megkötözve. Kiszabadult a szárazföldi börtönéből, csakhogy saját társai ítélőszéke előtt kelljen megvédenie igazát az első tiszt rágalmaival szemben. Hiába állt mellette a legénység összes többi tagja, a tények ellene szóltak. Ráadásul Sullivanről is kiderült, hogy álruhába bújt lány, így ő is vádlottá lépett elő. A kalózok törvényei nem tűrik asszonyok jelenlétét hajójukon. Az ítélet: palló; a nagy vízre bízták sorsuk eldöntését. Együtt léptek ki a deszka szélére, együtt lökték be őket a tengerbe.



Az istenek megsegítették őket, éppen akkor egyetlen cápa sem ténfergett a közelben, ráadásul messze a távolban egy sziget körvonalait látták kirajzolódni.

Hosszú, többórányi úszás után végre mindketten a partra vetődtek. Embereknek nyomát sem látták, de egy letűnt civilizáció nyomait fedezték fel. Elindultak körbejárni a környéket. Egy ládában, amit a mellette levő feszítővassal nyitottak ki, egy szarvra leltek. Nick magához vette, aztán tovább mentek, egyenest egy kőívhez, mely valamiféle templom bejáratának tűnt. A kaput csapda védte. Alig tudták elkerülni a kilövődő nyílvesszőket. Gyorsan hátraugrottak, és a hatástalanítás módját kezdték keresni. Találtak két faragott arcot, amiket el tudtak mozdítani. Rájöttek, ha mindkettőt álmosra forgatják, a csapda kikapcsol.

De a kapun még mindig nem juthattak be. Előbb meg kellett oldaniuk az ékkövek rejtélyét, melynek kulcsát a hátuk mögött lévő mintázatban lelték meg.

Mikor a bejárat megnyílt, a kitóduló rettenetes forróság majd ledöntötte őket a lábukról. A lány nem vállalkozott, hogy Nickkel tart, inkább elindult másik utat keresni, de a fiú bátran belépett. Egy lávatóhoz érkezett, amiből sziklák meredeztek a barlang teteje felé. Megpróbált átugrálni rajtuk a túloldalra, de egy bizonyos ponton sose tudott továbbjutni. Egyszerűen túl messze voltak egymástól a kövek. Véletlenül talált rá a két lépőkőre, melyek újabb utakat nyitottak meg előtte. Végül aztán sikerrel járt.

Ezután egy folyosón kellett végigszaladnia, ahol a falakból lángcsóvák lövelltek ki, hogy a végén meghúzhasson egy kart, mely felemelte az egyetlen sziklatömbből kifaragott ajtót. Ez egy jogarhoz vezetett. Kis híján belepottyant a lávába, mikor egy láncot elkapva megpróbált átlendülni fölötte, de az ijedségen kívül más baja nem esett. Ám annál jobban megdöbbent, mikor fölemelte. Egyszeriben megmozdult a fölé tornyosuló csontvázharcos. Földöntúli sikolyt hallatott, majd támadásba lendült. Nicknek alig maradt ideje előrántani kardját, hogy védekezésre emelje, de végül mégis feldarabolta a szörnyet. De az azt mozgató mágia erősebb lehetett a kardnál, mivel rövidesen megmozdult, felkelt a földről, és újra támadott. Valami mást kellett kitalálni. Egy pillanatba tellett csak, míg Nick fölmérte a lehetőségeket. Gyorsan oldalt pördült, és elvágta a liánt, mely a plafon egy laza darabját tartotta a helyén. A lezuhanó kődarab egyenest a lávába taszajtotta a csontvázat, ahonnét már nem tért vissza többé.

Nick remegő tagokkal indult el a fölfelé vezető lépcsőkön. Felérve a falnak dőlt. Úgy érezte, nincs ereje kinyitni az előtte álló ajtót, szembenézni a rá váró újabb veszélyekkel. Hirtelen a kapu magától feltárult. Anne állt ott, és kissé szemrehányó hangon kérdezte, hogy mi tartott idáig. Elmondta, hogy talált egy rövid földutat, amin hamarabb felért, mint a totojázó fiú.

A hegytetőn voltak. Az első dolog, amin megakadt a szemük, a sziklapárkány volt, ami kilátónak lett átalakítva. És valaki még most is ott ült trónusán. Vagyis csak üres porhüvelye, melyet távoztakor hátrahagyott halhatatlan lelke. Üres szemgödrei - mintha még az illető halála után is az elhaladó hajókat kutatnák - a tenger végtelen távlatai felé tekintettek. És ez az illető nem más volt, mint a híres Red Jack, kinek tetteiről legendák meséltek. Szél támadt, és fellebbentette a halott uniformisának egyik csücskét. Egy kulcs villant elő. Mikor a fiú megérintette, látomások rohanták meg. A szellem szólt hozzá. Elmesélte a Hittestvérek, ő és legénysége történetét, és Nick gondjaira bízta lánya, Anne védelmét. Mikor magához tért, a fiú karját egy tetoválás ékesítette, a Hittestvérek jele.

A halottnál talált kulcs egy ládát nyitott, benne a hajónaplóval, melyből megtudták, hogy bukott el a legnagyobb kalóz egyik társa árulása által. Valamint a Hittestvérek esküjéről is értesült, miszerint kapitányuk halálát követően tizenhét év múlva újra összegyűlnek a szigeten, hogy felosszák egymás közt a kincseket. Addigra az árulónak pusztulnia kell.

Nick és a lány visszatértek a partra, ahol a sziklák között egy keskeny ösvényre akadtak. A barlang bejáratánál a kapuba helyezték a lávatónál talált jogart, így bejuthattak az őrtoronyba. Itt találták meg a kürtöt. Hiába próbálták megszólaltatni, egy fia hangot sem sikerült kicsikarniuk belőle, mígnem rájöttek, hogy parton talált szarvat fúvókának használhatják. Irdatlan dübörgés visszhangzott végig a tengeren, elhatolva annak legmélyére, ahol a rettegett szörny, az irtózatos Octopus aludta évezredes álmát. Régóta nem volt senki, aki kétszer megpillanthatta volna. Hatalmas csápjai egyetlen mozdulattal képesek voltak kettéroppantani a legerősebb hajó gerincét is. Megoldódott hát az elátkozott kincs rejtélye. Nem a

szellemek, a szörnyeteg védelmezte annyi éven át a betolakodóktól.

Ekkor valami apró pontot pillantottak meg az égen. Mintha hajó úszott volna a fellegek között. Gyorsan leszaladtak a partra, hogy a toronyból hozott fáklyát a lávatóban meggyújtva lángra lobbantsák a tábortüzet a parton. Úgy tűnt, a hajón észrevették a jelzést, mert feléjük fordult és rövidesen Rockfish, az egyik Hittestvér csodamasinájának fedélzetén találták magukat, Lyle és a többiek társaságában. Barátaik időközben rájöttek, hogy tévedtek, mikor bűnösnek találták őket, ezért mind

bocsánatot kértek bizalmatlanságuk miatt.

Nick azonnal tájékoztatni akarta Blackbeard-öt a tapasztaltakról, de a kapitány – szokása szerint – rossz hangulatban volt. Csak egyvalami mozdíthatta ki ebből, egy régi emlék felidézése. Red Jack naplójában rátaláltak egy kotyvalék receptjére, aminek már az olvasásától is fölfordulhatott egy gyengébb gyomrú ember gyomra. Gyorsan összeszedték a hozzávalókat, aztán elkészítették a löttyöt. Előkerült a kapitány. Amint megízlelte a készítményt, rögtön könnybe lábadt a szeme a förtelmes íztől és az emlékektől. Hosszú mesébe kezdett a régmúlt időkről, miközben itallal kínálgatta társait. Rövidesen mindenki részeg kábulatban hortyogott.

Aztán megremegett alattuk a talaj. Megtámadták őket. Egy seregnyi feketeruhás bérgyilkos rontott elő rejtekéből, Blake, a kétszínű első tiszt vezetése alatt. Szerencsére Nick még elég józan volt, hogy a csatagép ülésébe pattanva megvédelmezze társait a támadóktól.

A védők közül mindenki szerencsésen úszta meg a harcot – az angyalok vigyáznak a részegekre.

Kiderült, hogy Nick bátyját és falubéli barátnőjét rabságba ejtette Cartagena polgármestere, aki ráadásul a Hittestvérek elleni merényletek mozgatórugója volt. Azonnal útra keltek, hogy Nick, Anne és Rockfish, a feltaláló megpróbáljon bejutni a városba.

A csatornákon át indultak. Egy zsiliprendszeren keresztül jutottak be, ahol hol Nicket eresztették le előre, hol ő nyitotta meg a csapokat társainak. Végül egy tutajra szálltak, mit nagy sebességgel ragadott magával a lezúduló szennyvíz. Aztán egyszer csak eltűnt alóluk a talaj. Mélységes vízesésen zuhantak lefelé. Nick és Anne megkapaszkodtak egy-egy fadarabban, de Rockfisht beszippantotta egy örvény. Az utolsó előtti Hittestvér is elpusztult.

Szomorú szívvel mentek tovább, míg rátaláltak a ketrecbe zárt foglyokra. Négy különös formájú kulcsra volt szükség, hogy kieresztéhessék őket. Amint keresésükre indultak, Nick véletlenül betévedt a kínzókamrába. A robosztus őr azonnal felé csapott korbácsával, így kiütötte kezéből a kardot, ami beleállt egy gerendába. Nick megpróbált elhajolni az ütések elől és egyszersmind közelebb kerülni fegyveréhez. Nagy nehezen sikerült is kézbe kaparintania, de a kínzómesterrel nem tudott elbánni. Egyszerűen képtelen volt megsebezni. Cselhez kellett folyamodnia. Egy üstből forró, fortyogó masszát öntött a földre. Mikor az őr meztelen lábával belelépett, fennakadtak szemei a fájdalomtól. Lábaihoz kapott és ugrálni kezdett. Nick csak erre várt. Megvetette lábát, és egyetlen lökéssel a sarokban álló vasszűzbe taszította ellenfelét.

Fölemelt a földről egy kulcsot, mely a csata közben pottyant le, és megkereste a hozzá tartozó ajtót. Itt talált rá a négy szimbólumra is, amivel kiszabadíthatta szeretteit. Fura köszönetnyilvánításban lett része. A lány, akiért még pár hónappal ezelőtt olyannyira rajongott, közölte vele, hogy Nick bátyjához fog feleségül menni. A fiút az lepte meg leginkább, hogy mennyire hidegen hagyja a dolog. Ekkor jött rá, hogy már régóta a kemény kalózlányt, Anne-t szereti. Magára hagyta testvérét és jegyesét, hogy visszatérjen a polgármester rejtekhelyére, átkutatni azt. Az egyik könyvespolc mögött egy rejtekajtóra lelt, ahol… szeme elé tárult az összes legyilkolt Hittestvér levágott karja. Aztán belépett a szobába az áruló is, túszul tartva maga előtt Anne-t. Ismét csapdába estek.

Látom, fiaim, álmosodtok már, egy kicsit meggyorsítom a befejezést. Elég az hozzá, hogy az áruló Marquez, Red Jack halottnak hitt segédje volt, akivel együtt tervelték ki a támadásokat. De megirigyelte a kapitány sikereit és a hírnév megszállottja lett. Őrületében magának akarta a teljes kincset, amit fölhalmoztak. Csak éppen azt nem tudta, hol van elrejtve. Ezt csak Nickolasból húzhatta ki, de neki volt annyi esze, hogy ne árulja el azonnal.

Mindig csak az irányt adta meg, amerre hajózni kell, és egyre az alkalmat leste, amikor megszökhet Anne-nel. Aztán ez a nap is eljött. Mikor a távolban feltűnt a sziget, a vízbe vetették magukat, és a partra úsztak.

Az áruló már ott várt rájuk. Épp a megdöbbent Blackbeard-öt akarta félrevezetni hazugságaival, mikor előlépett Nick, hogy figyelmeztesse társait az árulásra. Egyszeriben, mintha a bokrok elevenednének meg, mindenhonnan páncélos spanyolok rontottak elő. Véres öldöklés kezdődött, melyben Blackbeard-öt sarokba szorították a templom bejárata előtt, Anne-t pedig Marquez hurcolta magával az őrtoronyba.

Blackbeard pillanatnyilag nagyobb veszélyben volt, mint a lány, ezért először őt kellett megmenteni. A szilaj kapitány három katonával küzdött, kardjával Nick nem sokat tehetett érte. De a bolondok épp a nyílcsapdák vonalában álltak. Csak az egyik kőfejet kellett elfordítani, hogy máris holtan rogyjanak össze. De a spanyolok egyre özönlöttek és még több közeledett hajóikon. Meg kellett állítani őket, még mielőtt kikötnének, ezért Nick a hegytetőre sietett a követőkhöz. Nehezen kezelhető, durva gépek voltak, de a hajóknak mégsem volt semmi esélyük ellene. Hamarosan mind elsüllyedtek.

De még nem jött el a pihenés ideje, a lányt is meg kellett szabadítani. A parton, az őrtorony kapujában ott állt Marquez, mögötte a sziklához láncolt Anne próbált szabadulni. A fiú nagyot kiáltva támadt a hitszegő kalózra, de az csak nevetett igyekezetén. Gond nélkül hárította a támadásokat, míg az ifjú ütéseinek ereje gyengülni nem kezdett. Akkor aztán őrajta volt a sor. Egyre hátrébb szorította Nicket, aki kezdett kétségbe esni, de hirtelen mentőötlete támadt. Az ajtót rácsapta Marquezre.

A kalóz törött kezéből kiesett a penge. De gyorsan megfeledkezett fájó csuklójáról és bal kezébe kapta a kardot. Már sokkal kevésbé volt magabiztos. Lassan hátrálni kezdett a sziklák felé, ahol Anne-nek sikerült egy tőrt a kezei közé kapnia. Gyorsan szétfeszítette vele láncait, és Marquez karjára pattintotta őket. A spanyol tombolt dühében. Senki nem mehetett a közelébe a sérülés veszélye nélkül, de erre már nem is volt szükség. Az őrtoronyban megszólalt a kürt, s az Octopus megjelent utolsó áldozatáért, mielőtt visszatért volna a tenger mélyére, hogy tovább aludja az idők végeztéig tartó álmát.

Bird

Összegzés

THQ	P90	Grafika:	82%	79%
www.thq.com	32 MByte RAM	Hang:	80%	
CyberFlix	50 MByte HD	Játszhatóság:	69%	
www.cyberflix.com	3Dfx támogatás: nincs			

Rage of Mages

Kania birodalma semmivel sem különb a többinél; az évszázadok alatt itt is voltak boldog és gondterhes időszakok. Évek, melyek olykor lomhán andalogtak tova, míg máskor szinte eliramodtak, s az események sodrása magukkal ragadta a gyarló halandókat. Réges-régen egy hőst küldtek, hogy megtalálja azt a varázsfegyvert, mely megtörheti a háborúk véget nem érő, mindent feldúló forgatagát. Uimoir különleges szigete azonban e harcos sírjává lett, s a remény szertefoszlani látszott. Több mint hatszáz év telt el, és egyik kalandor tűnt el a másik után, e misztikus sziget sötét, jéghideg szívében. Most eljött az idő, hogy valaki ismét felvállalja a reményt hozó küldetést, és szembenézzen az ismeretlen veszedelemmel. Szerencsére, nagyhatalmú varázslók egy maroknyi csoportja úgy döntött, mágikus amulettel ajándékozza meg a feladatot felvállaló hőst... aki példának okáért lehetnél Te is. Mit szólsz hozzá? Felvállalod? Van kedved ismét megmenteni egy világot?

KARAKTERGENERÁLÁS

Gondolom, ha tovább olvastál, van, illetve volt hozzá kedved. A játék karaktergenerálással és a nehézségi szint kiválasztásával kezdődik. Ez első ránézésre talán lekókaszthat, hiszen mindössze azt döntheted el, hogy harcossal vagy mágussal akarsz elindulni, és ezen belül még választhatsz nemet is. Ezek szerint négy karakter van: Danath, a harcos, Naira, az íjász, Reniesta, a varázslónő és Fergard, a mágus. A nehézségi szint hármas elosztását (easy, normal, hard) a sakkbábu figurák jelölik. A következő képernyő megjelenésekor szerencsére már a vérbeli szerepjátékosok arca is felderül, mert láthatóvá válik, mennyi minden határozza meg egy karakter teljességét, tulajdonságait. A bal felső ablakban, a plusz-,mínuszjelek segítségével állíthatod be, a test (body), az ügyesség (agility), az elme (mind) és a lélek (spirit) meghatározó értékeit. Ezekről kicsit részletesebben.

Test. Azt senkinek nem kell hangsúlyoznom miért fontos, hogy a karaktered ne legyen túlságosan gyenge. Ettől függ a fizikum pontjainak száma (hp – health) és az elérhető maximális sebzés értéke.

Agilitás. Minél fürgébb és ügyesebb egy karakter, annál gyorsabban mozog, nagyobb eséllyel elmozdul a csapások elől, ő maga pontosabban talál és messzebbre is lát.

Elme. Nagyon fontos, ez határozza meg a gondolkodásmódot, és ezáltal a tanulást. Mindkét karakterosztály számára hasznos, mert az adott képességekben elért szint a varázslatok és a fegyverek használatával fejlődik, aminek üteme viszont ettől az értéktől függ. Érdekes, hogy mindez valahogy a látótávolságot is befolyásolja, sőt a varázslatok erejét is.

Lélek. Ez a tulajdonság itt igazán a mágikus képességekre, illetve a mágia-ellenállásra vonatkozik. A különböző típusú varázslatokkal szembeni ellenálló képesség azonos mértékben változtatható.

Fegyvernem. Mindezek megválasztása után harcos karakternél eldönthető milyen fegyvernemet választasz neki elsődlegesen. Összesen öt ilyen fő kategória van. Az egy és kétkezes kardok és tőrök forgatói gyorsan és pontosan támadnak, viszonylag gyakran sebeznek. *(Tipp harcosoknak: Kezdj karddal, majd térj át baltára, ha már elég sok hp-d van és elég erős a csapat mágusa.)* Az egy és kétkezes balták forgatói ritkábban csapnak oda ugyan, ám sebzésük méretesebb. A bunkók és buzogányok forgatói semmiféle előnyt nem élveznek, viszont ezek a fegyverek relatív a legolcsóbbak *(nem ajánlom).* A dárdák használata mellett szól viszont az az érv, hogy ezeknek a fegyvereknek a használata a védőértéket is befolyásolja. Az íjak előnyét azt hiszem felesleges lenne hangsúlyozni, s igaz, a lőfegyverek sebzése kisebb, de a repülő ellenségekkel szemben az egyetlen lehetséges megoldást jelentik.

VARÁZSLATOSZTÁLY

A varázslatoknál látod majd melyiket részesítenéd igazán előnyben, most inkább csak felsorolnám, és vázlatosan jellemezném a lehetőségeket.

A tűz mágiája (fire). Minden forrósághoz kapcsolódó spellt megtanulhatsz itt. Ezek: fire arrow, fire ball, wall of fire, fire sacrifice, protection from fire.

A víz mágiája (water). A tiszta víz erejéhez kapcsolódik a gyógyítás, sőt a mérgezés tudománya is. A spellek: heal, freezing cloud, poison cloud, acid stream, protection from fire.

A levegő mágiája (air). Nagyjából a hagyományos levegőhöz kapcsolódó varázslatokat fedi; light, invisiblity, lightning bolt, prismatic spray, protection from air.

A föld mágiája (earth). Ez a típus jellemzően inkább védő, mint támadó varázslatokat használ. Ezek: shield, stone wall, stone curse, meteor storm, protection from earth.

Asztrális mágia. Ezek különös, sajátos síkú, nem az ősi elemekhez kapcsolódó varázslatok, melyek különleges mentális képességeket feltételeznek. Ezek: bless, haste, raise spirit, teleport.

Szerencsére mindegyik varázslatot lesz lehetősége megtanulni a mágus karakterednek, csupán annyi az egész jelentősége, hogy az adott kategóriába magasabb skill ponttal indul és erre fogékonyabb is lesz majd.

(A generálásnál nagyon tetszett, hogy végre itt az első játék, ahol ez a rész nem a skillpontok lineáris szétosztását jelenti (39-es helyett 40-es elme elérése nem egy pontba kerül), hanem majdnem exponenciálisat (az említett

művelethez 10 pontra van szükségünk). Magyarul bivalyerős, IQ-bajnok varázsló indítása a ROM-ban kizárt.)

MI MERRE

Igazán végtelenül egyszerű az irányítás és a kezelés, de azért pár szóban elmondom. A legnagyobb részt maga a játéktér foglalja el, itt zajlanak az események. Jobb oldalon fent találod a térképet, ami

szokás szerint a már felderített részt mutatja. Alapbeállításként él a 'fog of war' is, azaz a lényeket a már felderített részeken is csak akkor látod, ha valamelyik karakter látótávolságán belül vannak. A térkép bármely pontjára bekukkanthatsz egyetlen klikkel.

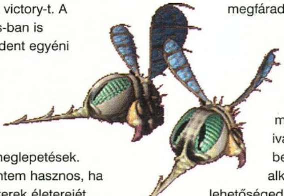
A map alatt vannak azok az ikonok, melyeket részemről sosem használtam. Ezek balról jobbra, majd lefelé: támadás (A), mozgás adott pontra (M), kijelölt cél őrzése (G), védekezés (D), varázslás (C), hemzsegés (S), stop (T), visszavonulás (R).

Az ikonsor alatt látható a karaktered képe. Ha a kurzort a megfelelő ruhadarab, tárgy vagy fegyver fölé mozgatod, akkor pontos és részletes információt kapsz a karaktereden lévő cuccokról. Az ovális keret körül találsz négy további ikont. A könyv a varázslatok (B vagy Q), a zsák pedig az inventory

(I) ablakát nyitja meg, melyek a játéktér alsó részében jelennek meg. A jobb felső ikon a kép helyére a karakter pontos adatait teszi (Tab), a jobb alsó ikonnál pedig a játékhoz kapcsolódó opciók kaptak helyet (Esc).

OPCIÓK, FINOMABB BEÁLLÍTÁSOK

A játékállás mentésének és betöltésének lehetősége mellett itt találod a hang beállításait, a játékopciókat, az aktuális küldetés leírását (quest objectives) és a küldetés befejezésére lehetőséget adó parancsot (end quest). Ez utóbbi fontos, mert általában érdemes a teljes térképet feltárni, ezért az esetleg könnyen elért, korai győzelem után is ajánlott folytatni a kalandokat (continue) és később, amikor már mindent összeszedtél, akkor ebben a menüpontban kiválasztani a victory-t. A game options-ban is érdemes mindent egyéni ízlésednek megfelelően beállítani, hogy ne érjenek kellemetlen meglepetések. Például szerintem hasznos, ha látod a karakterek életerejét jelző sávokat és a sebzéseket. Az automatikus gyógyítás sem árt, ha be van kapcsolva, méghozzá lehetőleg gyakorira, mert még ebben az esetben is rendszeresen elragadja a mágusokat a csata heve, és elfelejtenek segíteni sérült társaikon.



(Tipp! Mágus kezébe staffot soha ne adj! Mert ugye kecskére káposztát…) Pont ezért aktiváld a visszavonulást (retreat mode) is, hogy aki többé (low health), kevésbé (medium health) megsérült, az legalább ha teheti, meneküljön el.

A VÁROSBAN

Az első néhány küldetés után eljutsz majd Plagat városába, ami ezek után uimoiri kalandjaid központja lesz. Itt kapod meg az újabb feladatokat, és ezek teljesítése után is ide tér vissza megfáradt csapatod.

Kocsma. Ez a hely a központ, itt kezdődik és végződik minden. :))) Igaz, ivásra és hírek beszerzésére ez alkalommal nincs lehetőséged, viszont itt beszélhetsz azokkal az emberekkel, akik ellátnak feladatokkal, sőt, itt vehetsz fel zsoldosokat is (hire).{ *De nem kizárólag itt kapsz feladatokat…*} Ezek a csoportok viszont az általuk megadott összegért (alku nincs) csupán egyetlen küldetésre kísérnek el. A zsoldosok között találsz íjászokat, harcosokat, varázslókat, sőt katapultosokat is. Vigyázz, ha egy küldetésben bárki elhalálozik, többé nem veheted fel!

Bolt. Itt lehet eladni azt a számtalan fegyvert és cuccot, amit összeszedsz a legyőzött ellenfeleidtől. Lévén ez az egyetlen bolt, nincs esélyed alkura vagy vitára. Ha ugyanabból a típusból több tárgyad is van, akkor legegyszerűbben a shift nyomva tartásával pakolhatsz az "eladási zónába". Természetesen itt nemcsak eladni, vásárolni is lehet. Fegyverek, varázstárgyak, könyvek, amulettek, páncélok, löttyök, van itt minden, csak győzzed megfizetni. Figyelj, hogy minden karaktered, tehát az egész parti a lehető legjobb cuccban legyen! Ez az a hely, ahol a legkönnyebb rendet tenni, nem kell a zsákokkal bajlódni. *(No és a varázsló is itt szerezheti be többnyire varázskönyveit.)*

Edzőterem. Igazán nem érdemes használni, de két alaptípus (harcos, varázsló) különféle skill pontjait növelheted itt jó pénzért. Sokba kerül, és értelmetlen, főleg a varázslók esetében, akik minden egyes spell elsütése után tanulnak, ezért ha szánsz rá időt, és a végtelenségig gyakorolsz, akkor ingyen is növelheted ezeket az értékeket (soft cheat).

VARÁZSLATOK

A programban használt varázslattípusokról készítettem egy táblázatot. Ehhez kiegészítésnek csupán annyit fűznék, hogy a spellek sebzése, hatótávolsága és időtartama a mágia skillek szintjének függvényében változik. Ezt ezért értelmetlen lett volna leírni. A mágus karakter megint túl erős lett, főleg mert ha nekiállsz bármelyik varázslatot gyakorolni, a skilleket csaknem a végletekig fokozhatod. Ugyanezt a harcossal nem tudod

megtenni, azzal nem lehet a levegőbe kardozni vagy ilyesmi. *(De lehet gyakoroltatni a harcost is, olyan ellenféllel szemben, akit nem nagyon tud megütni, viszont a varazsló gyógyítja a háttérből. A legjobbak erre az ogrék és a trollok, mert azok hamar visszanyerik erejüket.)* Ezért el sem tudom képzelni, hogy egy harcos varázslót öljön, mert ha egy mágus már képes a kővé változtatásra, egyszerűen nincs ellenfele.

TIPPEK

Semmi értelmét nem látom annak, hogy küldetésről küldetésre leírjam, mit és hogyan tegyél. Inkább mondanék néhány tippet, természetesen a teljesség igénye nélkül.

* Először is ha elakadtok, gondoljatok arra, hogy mindig van megoldás, és pont az jelenti a legnagyobb élményt, ha sikerül egy-egy problémát, nehéz helyzetet megoldani.

* Jó kombináció egy viszonylag messzire látó karaktert és egy mágust (tudjon teleportálni) felderítésre küldeni. A legtöbb szörny sajnos birka módjára áll a tűzfalban, ha nem kerülsz a látómezejébe. Jajgat kicsit, aztán lepihen csendesen…

* Használd ki a terep kínálta lehetőségeket! Például a hegy oldalában sorakoztass fel íjász és varázsló csapatot, majd teleportálással csald oda a gyanútlan áldozatokat.

* Ha esetleg pont a zsákon állsz, és nem tudod felvenni, mert nem lehet ellépni, akkor zárd le a varázslatablakot, s máris meg van oldva a probléma.

* Ne rohanj, taktikázz, készíts csapdákat. Élvezni fogod.

* Talán bug, minden esetre működik, hogy ha ugyanarra a helyre többször varázsolsz tűzfalat vagy méregfelhőt, akkor a hatásuk összeadódik.

* A használt tárgyak kiválasztásánál ne legyen elsődleges az értékük, olvasd el pontosan, melyik mit tud és utána mérlegelj, mire van az adott karakternek szüksége.

* Ments gyakran, rendszeresen és szisztematikusan, mert előfordul, hogy valamelyik lény elpusztítása nyomán egyszer többszázezer arany marad ott, míg máskor semmi (nem tudom, mitől függ). *(Én talán igen, bár nem biztos: minél nehezebben vered le, annál értékesebb a stuff, amit maga mögött hagy.)*

* A problémásabb helyzetekben vedd le minimálisra a játék sebességét, ez sokat segít.

* Generálásnál érdemes még varázslónak is jó sok HP-t adni, hiszen majd úgyis edzel vele, így pedig nem borul föl szegény egyetlen jól elhelyezett csapástól.

* Az első pályákon mindig a harcos menjen elöl, utána a varázsló. Így jól tudod fedezni az előretörőt. *(Ne feledd kivenni a botot a varázsló kezéből!)*

* A tűzfal-méregfelhő kombináció pusztítása mindent felülmúl, nem zabálják annyira az MP-t csak győzd dobálni! Ettől hörögnek igazán a trollok!!!

MULTIPLAYER

Jelen pillanatban még elég kevés térkép van, de azért működik. Hálózatban korrekt, viszont online meglehetősen lassú volt, már hat játékosnál is, pedig elvileg akár tizenhatan is lehetne együtt, illetve egymás ellen küzdeni. Mindenesetre sokkal jobban össze tudtok dolgozni, mint amikor magadnak kell, akár tucatnyi embert vezényelgetni. A multiplayer játék nagyobb teret ad a taktikázásnak és jókat lehet dumálni is. Egymás ellen, klán vagy bármilyen csapat szinten nem próbáltam. *(Sajnos a játékban maradt egy nagyon nagy bug; ha meghal az a játékos, aki a játékot létrehozta, az ő cuccai nem maradnak ott a földön egy kis szatyorban, hanem az enyészeté lesznek.)*

BESTÁRIUM

Ogrék. Meglehetősen erős lények, és igencsak nagy csapásokat osztanak. Egy átlagos példány hp-je nyolcszáz felett van, és alkalmankénti sebzése száz vagy akár százhatvan is

lehet. Ráadásul ezek a lomha teremtmények egész jó mágia ellenállással is rendelkeznek, kivéve a víz varázslatait. Elég érzékenyek a tűzre is, használd ki.

Orkok. No, belőlük aztán akad számos. Van gyengébb és erősebb fajtája is. A gond inkább az, hogy csapatokban járnak, méghozzá nem is kicsikben. Sajnos nem túl okosak ők sem, megfelelő távolságból becserkészve, jajgatva elhaláloznak egy tűzfal közepén. Mágikus támogatással (varázsló, sárkány) már veszélyesek lehetnek, de ez ritka.

Denevérek. Elég gyenge és viszonylag kis sebzést okozó kreatúrák, mégis komoly problémát jelenthetnek, ha nincs íjász vagy varázstudó a csapatban. A föld típusú spellekre a legérzékenyebbek.

Csontkígyók. Számomra inkább húsevő növénynek látszottak, de ám legyen, nevezzük így őket. 123 hp-vel és 4-20 sebzéssel talán a leggyengébb ellenfelek.

Teknősök. A kezdeti küldetéseknél problémát okozhatnak, főleg mert általában legalább öten-hatan bandukolnak elő. A mérges leheletű változat veszélyesebb, de igazán egyiket sem nehéz elpusztítani. Csak állni kell a harapásokat. ;-)

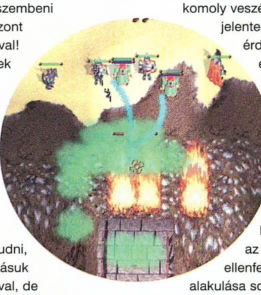
Trollok. Több változatuk is van. Itt a Rage of Mages-ben hihetetlenül nagydarab, buta, ám erős lények. A lila változat hp-je csaknem nyolcszáz, csapása negyven és nyolcvan között mozog, míg a zöldes típus ezerháromszáz hp-vel és csaknem kétszer ekkora ütéssel büszkélkedhet. Jobb mielőbb kővé változtatni, mielőtt Ő lep meg hasonló módon Téged! *(Hm, itt csak az volt a probléma, hogy a troll 3-4 mp-nél sosem volt tovább kő.)*

Tipp ogrek és trollok ellen: Mivel nagyok és buták, jól olyan helyre lehet őket csalni, ahol nem

Spell	Típus	Hatás	Manaköltség	Megjegyzés
FIRE ARROW	célzott	tuzsebzés	3	egyszeru, a kezdeti szakaszban hasznos
HEAL	célzott	gyógyítás	5	az egyik legfontosabb varázslat, legjobb alapbeállításként ezt választani
FIRE BALL	terület	tuzsebzés	30	méretes tuzgolyó robban a kijelölt területen
FREEZING CLOUD	terület	lassít	15	a fagyos köddel borított zónában a lények sebessége csökken
FIRE WALL	terület	tuzsebzés	30	tuzfal, no comment
POISON CLOUD	terület	mérgezo gáz	30	mérgezo felho
FIRE SACRIFICE	célzott	tuzsebzés	0	a varázsló elveszíti minden hp-jét, és manáját, a sebzés is hp és mana
ACID STREAM	terület	vízsebzés	100	területre hat, de csak egy hullámban
Protection from fire	célzott	védelem	40	fokozza a választott személy tűzvédelmét
Protection from water	célzott	védelem	40	fokozza a választott személy vízvédelmét
BLESS	célzott	áldás	10	növeli a maximális sebzés esélyét
RAISE SPIRIT	célzott	feltámaszt	30	még 'friss' halottat feltámaszt
HASTE	célzott	gyorsít	10	növeli a választott személy sebességét
TELEPORT	saját	helyváltoztatás	60	kizárólag a varázslót teleportálja a megadott helyre
Protection from air	célzott	védelem	40	fokozza a választott személy levego spellek elleni védelmét
Protection from earth	célzott	védelem	40	fokozza a választott személy föld spellek elleni védelmét
INVISIBILITY	célzott	láthatatlanság	100	a választott egységre hat, de csak behatárolt ideig
METEOR STORM	terület	földsebzés	100	az adott területre véletlenszerűen meteorok potyognak
CHAIN LIGHTNING	célzott	levegősebzés	80	a skill szintjétől függően több sugárban hat, akár több célpontra is
STONE CURSE	célzott	átváltoztatás	40	a célpontot ideiglenesen kővé változtatja
LIGHTNING	célzott	levegősebzés	10	egyszeru kis villámcsapás ;-)
STONE WALL	terület	fal	15	adott ideig a kijelölt zónába kőfalat emel
LIGHT	terület	fény	5	a megadott területet fénnyel árasztja el
SHIELD	célzott	védelem	10	növeli a hárítás értékét

férnek el a fák között, és vígan odavesznek a wall of fire-ban. :))

Goblinok. Ezek a lények is csapatokban járnak. Parittyás és dárdás is van, de egyik sem vészes. Nagy tömegben viszont kellemetlenek tudnak lenni, ráadásul néhányuk képes lehet kővé változtatni embereidet. A levegő varázslatokkal szembeni ellenállásuk viszont egyenlő a nullával!



Méhek. Ezek persze nem hagyományos, lelkes mézgyűjtők, hanem agresszív fenevadak, melyek a Rajzást idézik. Róluk sem árt tudni, hogy tűzellenállásuk egyenlő a nullával, de megteszi ellenük néhány jól irányzott nyílvessző is.

Mókusok. Nem is akármilyenek, ezek XXL-s vérmókusok. Csoportban járnak és főképp a kóbor, magányos varázslókat fogyasztják szívesen. Harcosokra veszélytelenek. Gyenge ellenfelek *(rajzuk szerint szegény kis teremtések néhány generációval ezelőtt vaddisznókkal, talán rókákkal lettek keresztezve).*

Szellemek. Szegények szintén igen gyengék. Már a játék elején sem tudnak megsebezni, csak ijesztgetnek. Huhuuuuuuuuuuuuhhh.

Sárkányok. A kedvenceim. :)) Ismét komoly lelkiismereti csaták nyomán tudtam megtenni, hogy elpusztítsam őket, akárcsak virtuálisan is. Varázsolnak úgy, ahogy azt kell. Életerejük ezer körül mozog, rendkívül intelligensek, nagy tudásúak, s manájuk is van temérdek. Veszélyesek, de szerencsére általában csak magányosan tűnnek fel, ezért igazán komoly veszélyt nem jelentenek. Azért nem érdemes az általuk emelt tűzfalakban és méregfelhőkben álldogálni...

Emberek. A végére hagytam, de igazán cseppet sem utolsó helyen szerepelnek az emberek, mint ellenfelek. A történet alakulása során többször is meg kell megküzdeni velük. A legnagyobb problémát a varázslók jelentik, főleg csapatosan (már kettő is annak számít). Vigasztaljon a tudat, hogy minden küldetést meg lehet oldani, csupán taktika és idő kérdése az egész. Ha már ismered a kővé változtatás igéjét, nyert ügyed van, bár mire beszerzed a megfelelő könyveket, addigra a másik fél mágusai is ismerik ezt a varázslatot, sőt.

ÉRTÉKELÉS

Ahhoz képest, hogy a Rage of Mages a cég első munkája, meglepően jól sikerült. Igazán körülírhatatlan a kategóriája, mert egyes elemei emlékeztetnek Warcraft-ra, míg „táplálkozik" kicsit a Diablo-ból is, és persze van benne eredeti elem is. Hangulatos, pergő, nem unalmas, nem könnyű és nem nehéz, egyszóval igen kellemes, akció-rpg-féle lett belőle. A rövidke, mégis történetet alkotó animációk is jók, hangulatosak, igényesek. Ha szereted a fantasy világokat és az ilyen típusú játékokat, akkor nyugodt lélekkel ajánlom figyelmedbe a Nival entertainment munkáját, nem fog csalódást okozni. Én például, most láttam először olyat egy játékban, hogy egymást is ölték a lények (Megcáfollak: Doom & Co.) Történt ugyanis, hogy egy ork csapat közelében rohantam, mikor utánam eredt egy mérges leheletű teknős, aki miután nem érte utol karaktereimet, nekiesett az orkoknak, akik felhagyva üldözésünkkel, megölték a heves teknőcöt és csak aztán folytatták a hajszát! Ilyenek vannak! Tényleg ne hagyd ki!

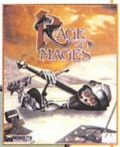
(Nekem a hangulatot a csúcsra járatták a gyönyörű rajzok: minden fegyver, páncél, tárgy egyedi rajzot kapott. Aztán ott vannak a csodás átvezető animok és szép állóképek. Ez maga a megtestesült csoda!!! Én, feltéve ha nagy cég lennék, máris kopogtatnék Ivanék háza táján - rájuk bízva következő RPG-m grafikai részét.)

Lily (Eeriel, Dauby)

Black Box

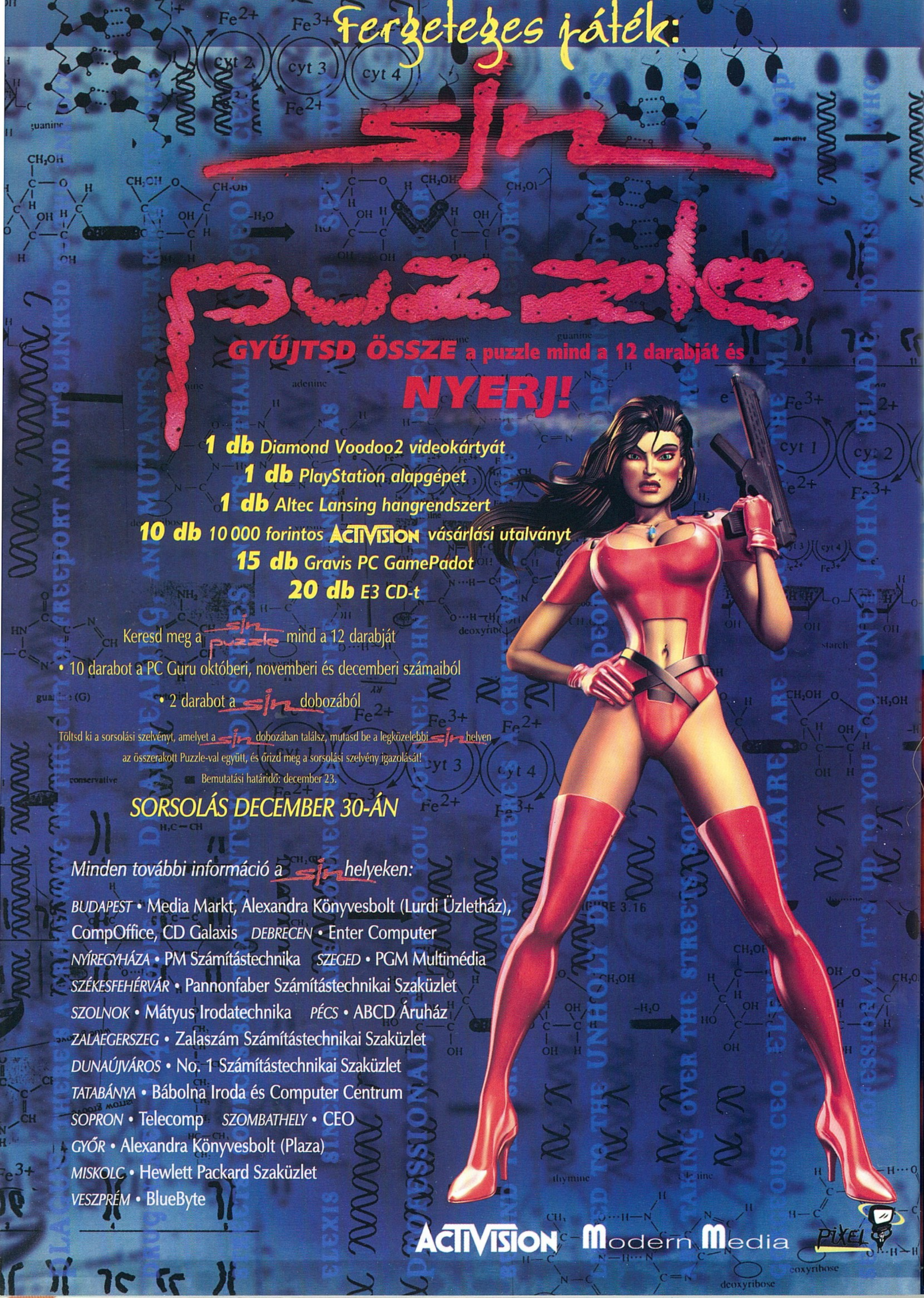
Rage of Mages - cheat

Enter, majd írd be:
***#Chicken** – bekapcsolja a cheat módot, enélkül a többi nem működik*
***#create gold** – pénzt ad*
***#killall** – megöli az ellenfeleket*
***#show map** – megmutatja az egész térképet*
***#victory** - győzelem*

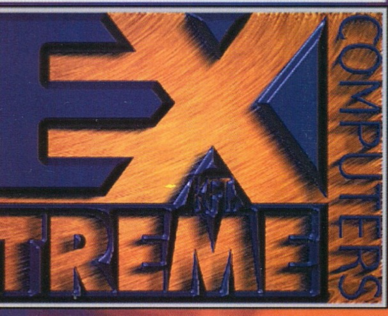


Összegzés

Monolith Productions	P133	Grafika:	89%	88%
www.lith.com	16 MByte RAM	Hang:	78%	
	40 MByte HD	Játszhatóság:	93%	
	3D támogatás nincs			


Fergeteges játék:
sin
puzzle
GYŰJTSD ÖSSZE a puzzle mind a 12 darabját és
NYERJ!
1 db Diamond Voodoo2 videokártyát
1 db PlayStation alapgépet
1 db Altec Lansing hangrendszert
10 db 10 000 forintos ACTIVISION vásárlási utalványt
15 db Gravis PC GamePadot
20 db E3 CD-t
Keresd meg a sin puzzle mind a 12 darabját
• 10 darabot a PC Guru októberi, novemberi és decemberi számaiból
• 2 darabot a sin dobozából
Töltsd ki a sorsolási szelvényt, amelyet a sin dobozában találsz, mutasd be a legközelebbi sin helyen
az összerakott Puzzle-val együtt, és őrizd meg a sorsolási szelvény igazolását!
Bemutatási határidő: december 23.
SORSOLÁS DECEMBER 30-ÁN
Minden további információ a sin helyeken:
BUDAPEST • Media Markt, Alexandra Könyvesbolt (Lurdi Üzletház),
CompOffice, CD Galaxis DEBRECEN • Enter Computer
NYÍREGYHÁZA • PM Számítástechnika SZEGED • PGM Multimédia
SZÉKESFEHÉRVÁR • Pannonfaber Számítástechnikai Szaküzlet
SZOLNOK • Mátyus Irodatechnika PÉCS • ABCD Áruház
ZALAEGERSZEG • Zalaszám Számítástechnikai Szaküzlet
DUNAÚJVÁROS • No. 1 Számítástechnikai Szaküzlet
TATABÁNYA • Bábolna Iroda és Computer Centrum
SOPRON • Telecomp SZOMBATHELY • CEO
GYŐR • Alexandra Könyvesbolt (Plaza)
MISKOLC • Hewlett Packard Szaküzlet
VESZPRÉM • BlueByte
ACTIVISION
Modern Media
PiXEL

CPU		VGA	
l 233 MMX	22.500	S3 Trio 64 V2 DX	3.200
l PII C. 266	17.000	S3 Virge 4MB DX	4.800
l PII K. 300	47.000	S3 Trio 3D 4MB AGP	5.500
D K6-2 300	23.500	Matrox P. 8MB AGP	16.500
Alaplap		3Dfx	
l TX 512kb	11.000	Elephant 4MB PCI	12.000
-Hangk. MHZ	13.000	Aristo VoodooII 12Mb	27.000
ntel 440 EX P	15.500	Diamond M. 3D 4M	17.000
ntel 608 BX	20.500	Diamond VooDoo II	32.500
HDD		Monitor	
Seagate	21.200	14" TARGA Dig.	25.900
Seagate	24.000	14" AXION Dig.	27.000
Quantum EL	26.500	15" AXION Dig.	35.000
Quantum EL	35.800	17" AXION Dig	73.000
CD-ROM		Kiegészítők	
Cyberdrive	7.800	ESS Hangk.	2.500
Sony	11.500	1,44 FDD	3.200
Panasonic	12.000	Minitorony	4.100
naha CDR 0	80.200	TDK írható CD	350

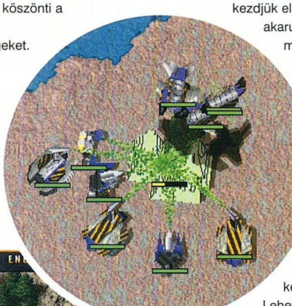


TA: Core Contengency

Amióta a 98/XX. számban megszületett a TA cikkem nem igazán foglalkoztam az egyre fejlődő TA birodalommal. Persze ebben az is közrejátszott, hogy nem lévén a GT-nek komoly hazai képviselője csak egy-két szürke kiegészítő csomag érkezett a játékhoz. A Core Contingency valamikor április magasságában jelent meg, az apropót a feleleventítésre az adja, hogy nemrégiben jelent meg a második küldetés csomag, a Battle Tactics. Más témák is felmerültek közben, így lesz szó a saját egységek és pályák építésétől kezdve az elérhető ezernyi utility kezelésén át az új Cavedog játékig minden. Vágjunk tehát a közepébe, jöjjön a Core Contingency (TACC).

A 4000 éves háborúban az Arm seregek győzedelmeskedtek, azonban nem tudtak teljes győzelmet aratni, mert a Core commander életben maradt. Míg az Arm erők elkezdték ismét felépíteni, és uralmuk alá vonni a galaxist, a Core commander sem tétlenkedett. Újraformálva seregeit újra háborúba kényszerítette az ARM riválisát. Azonban a tét itt már sokkal nagyobb volt, hiszen időközben idegen lényektől származó technikákra bukkantak, mely megváltoztathatja a háború kimenetelét...

A mese után következzenek a száraz tények. A kiegészítő csomag 12+12 küldetést tartalmaz, valamint egy bonus pályát. Ha egy kicsit belemelegedünk a játékba, akkor néha okozhatnak nagy nehézséget a pályák, még az öreg motoros TA-soknak is. Ami különbség van, az természetesen az új egységekből adódik, de ezekről majd később. A küldetések hasonlóan az eredeti TA-hoz lineárisan követik egymást.



Belépett egy-két új világ is a játékba, kezdjük ezekkel az ismerkedést:

Acid World: érdekes mérgező vidék, a zöld óceánjaival és az állandóan erősen fújó széllel. A kietlen táj nem kedvez igazán egy életformának sem, de az óceánok is veszélyesek lehetnek egységeinkre, melyek ugyan tudnak haladni a vízben (kivéve a hover egységek), azonban erősen korrodálódnak a vízzel érintkezve.

Crystal World: itt inkább felszíni egységeink lesznek bajban a sok tereptárgy állandó kerülgetésétől. Nagyon sok felhasználható ércet rejt a vidék, valamint a lila óceán teljes mértékben hajózható.

Lusch World: nagyon sokféle ez a táj egyszerre, a cuppogós mocsarakat hirtelen éles sziklák váltják fel, mely szteppében folytatódik. Sokféle energiaforrással találkozhatunk a pályákon.

Slate World: érdekes világ, mely köddel köszönti a repülő egységeket. Az érc termelésnek nagyon kevés módja van ezen világon, inkább a sziklákat kell használnunk, ha érchez szeretnénk jutni.

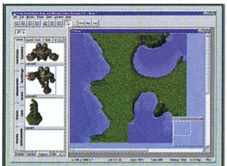
Urban World: Jellegéből adódóan inkább az építmények roncsaiból tudunk ércet kinyerni, valamint a kis számú parkokban található érc telérekből. Ínségünkön a tavak és folyók mélyén rejlő telérek segíthetnek még.

Water World: Majdnem teljesen víz borította pályák, ahol is értelemszerűen csak víz alatti bányászat létezhet. A mindenhol jelen lévő korall nem igazán kedvez egységeink mozgásában. Az új Seaplane kategóriának itt vehetjük igazán hasznát.

Ha valaki nem elégedne meg a kevéske küldetéssel, akkor 50 multiplayer pálya áll a rendelkezésünkre, melyeken akár tizen is nyomulhatunk egymás ellen. Ezeket a pályákat természetesen skirmish módban is használhatjuk, bár nem sok örömünk lesz benne.

Vagy nekem megy jobban a dolog, vagy a TA intelliganciája kopott meg egy kicsit, egy biztos a skirmish játékot legalább 2-3 ellenféllel kezdjük el, ha valami harcot is akarunk. Ellenfelünk csak minimálisan fejleszt, támadásról pedig csak pár bombázó gondoskodik, persze csak a légvédelem megjelenéséig. Remélem ez a tendencia nem fog folytatódni a Battle Tactics-csal, melyet kifejezetten a kezdőknek készítettek. Lehet, hogy az eredeti TA nehéz volt, ezt támasztja alá az a tény is, hogy nehéz stratégiai játék, még sohasem volt sikeres, már ami az eladásokat illeti. Mindenki elismerte, hogy mennyire korszakalkotó a TA, de nagyjából ennyiben is maradt a dolog, a sokkal gyengébb, igazából 2D-s játékokból sokszorosát adták el, mint a TA-ból (pl Starcraft). Erről ennyit.

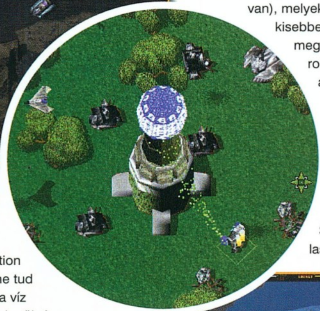
A TA-nak is már erőssége volt az egységek hihetetlen száma, azonban ez a tendencia tovább folytatódik, hiszen a TACC-ban még hozzácsaptak 75 új egységet az ARM és CORE seregekhez. Itt egy kicsit bepipultam a Cavedog-os fiúkra, mert ugye a TA megjelenésekor bőszen hangoztatott



A TACC-hoz mellékeltek a készítők egy komplett pálya és mission editort. A szerintem kicsit bonyolultra sikeredett alkotásban a pályaépítéssel nem lesz különösebb gondunk, azonban ha komplett dolgot szeretnénk alkotni, akkor nagyon bele kell mélyednünk a készítésbe, hogy értékelhetőt alkossunk.

AZ EDITOR

minden héten új unit az interneten nagyon hamar abbamaradt, ráadásul a megjelentek közül nagyon sok feltűnt a TACC-ban. Persze az igaz, hogy az extra unit-okat csak a



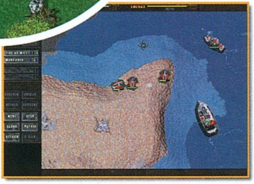
multiplayer és a skirmish játékban használhatjuk fel, na de azért mégis. Mivel két teljesen új osztály is belépett a játékba ezért ezekkel kezdem, aztán majd jönnek a kisebb módosulások (a CORE oldalt ismertetem alaposan, az ARM eltérésekre a végén térek ki):

Hovercraft osztály: Eléggé hiányoztak eddig, hiszen csak egy-két szárazföldi egység tudott átkelni a vízen. A Második szintű KBOT tud Hovercraft Platformot építeni. A Contructor Hovercraft elég gyenguska, az 1-es és 2-es szintű tengeri építményeket tudja építgetni. A további egységek megfelelőjét megalálhattuk a szárazföldi egységeknél is eddig, íme gy rövid lista (Scrubber - Scout HC, Snapper - Hovertank, Slinger - Anti-Air HC, Nixer - HC Rocket Launcher, Turtle - Transport HC).

Seaplane osztály: Nem igazán értettem a lényegét az osztálynak, hiszen maximum annyi jó lehet benne, hogy a Seaplane Platform (melyet csak az Advanced Construction Submarine tud felhúzni) a víz felszínére kerül. A kiszolgáló repülők részben megegyeznek a szárazföldi telepítésűekkel (Avanger és Titan), részben pedig újak (Hunter - Airborne Sonar, Voodoo - Seaplane Fighter, Typhoon - Torpedo Seaplane). A Contruction Seaplane a HC-vel hasoló kategóriájú épületeket tud felhúzni. Csak a nagyon vizes pályákon ajánlott használni az osztályt, mert nagyon nehezen védhető.

A teljesen új osztályok után következzenek az új egységek a már ismert építőhelyeken. Elsőként itt van az Advanced KBOT Lab, mely nagy fejlesztésen esett át. A lényegtelenebb fejlesztéseken kívül, melyek rendeltetésére egy pillanat alatt rájöhetünk akár csak a nevükből is (Fireaker - Fast Attack Kbot, Morty - Mobile Mortal Kbot, Dominator - Heavy Rocket Kbot, Voyeur - Mobile Radar Kbot, Sumo - Advanced Armored Assault Kbot, Gimp - Amphibious Kbot) mellett akad még két érdekesség. Az egyre teret nyerő láthatatlanság (a TA-ban a commanderek kiváltsága) terméke a Parasite (Spy Kbot), melyet időszakosan láthatatlanná tudunk tenni. Nem tart sokáig a dolog, én személy szerint inkább a felderítő repülőre esküszöm. A másik újdonság errefelé a Decoy Commander. Ő tökéletesen hasonlít az igazi commanderre, csak a build rész el van távolítva belőle. Tud roncsot összeszedni, javítani, meg még egy csomó dolgot (lőni), de csak utánzat. Felhasználása egyértelmű, remek csali is válhat belőle.

A Vehicle Plant is kapott 2 új egységet, melyek közül a Leveler (Riot Tank) nem egy nagy durranás. Ellenben a Spoiler (Mine Layer Vehicle) egy hiányzó lukat töm be az egységek palettáján. A Spoiler a szokásos építő egységekhez hasonlóan fújja ki az aknákat (6 féle van), melyek közül a kisebbek inkább csak megrongálják a robotokat, azonban akad itt nukleáris akna is, mely pusztítása majdnem egyenrangú a nuki rakétával. Sajnos nagyon lassan dolgozik,



viszont pozitívum, hogy a saját egységeink elkerülik az aknákat (elvileg).

Az Advanced Aircraft Plant is kapott egy árva új egységet, a Vulture-t (Radar Plane), ami a légi radar szerepét tölti be közepes hatósugárral.

Kiegészítették az Advanced Shipyard kínálatát is. Új a Phantom (Radar Jammer), valamint a Shredden (Anti Air Ship), bár egyik sem olyan nagy durranás. Itt van még az Advanced Costruction Sub, melyet az új osztályok felépítése miatt kellett berakni.

Az egységek fejlesztésénél látszólag szimmetrikusan fejlődött a föld-levegő-víz hármas, azonban a TACC-ban a fejlődés irány egyértelműen a víz volt, hiszen a két új osztály ezzel kapcsolatos. A légi egységeknél még mindig nagyon hiányoznak a helikopter jellegű egységek, továbbra is nagyon zavaró, amikor a bombázó kénytelen kelletlen berepül az ellenség légvédelme fölé, mert olyan nagy a fordulási íve. A szárazföldi csapatokkal eddig sem volt nagy baj, még most is viszik a pálmát erősségben. A légierő fejlesztése valószínűleg nem várat sokáig, remélem már a Battle Tactics-ban láthatunk erre valamiféle megoldást (az extra (saját készítésű) unitok között már elég régóta előfordul a helikopter).

Az épületek fejlődése egy kicsit egysíkúra sikeredett azzal, hogy nagyrészt a vízzel kapcsolatos új dolgok kerültek előtérbe. Ennek

Az interneten fellelhető ezernyi egység simán használható az eredeti TA-hoz. Ehhez mindenképpen szükségünk lesz a 3.1-es patch-ra, illetve az egységeket rejtő általában EXE file-okra. Ki kell csomagolnunk a kapott unitokat a TA, vagy a TACC főkönyvtárába (egy vagy több UFO kiterjesztésű file), majd indíthatjuk a játékot Skirmish, vagy multiplayer módban. Természetesen az utóbbi esetben az összes gépnek azonos verziószámú TA-t és persze a használt egységeket kell tartalmaznia.

EGYSÉGEK

Nem véletlenül került kiemelésre a Krogoth (Experimental Kbot), hiszen külön gyárat kell építeni neki (Advanced Contruction Kbot építi), de nem ez az egyetlen különlegessége, hiszen a super erős páncélzatú robot, több fajta fegyverrel van felszerelve és kb 3-4 szer magasabb a többi egységnél. Fegyvereit egyszerre tudja használni, mindegyik külön-külön is halálos. A legdurvább az Annihilator Weapon, kicsit gyengébb a Gauss Cannon és a hab a tortán a Heavy Rockets kilövő. Mivel nagyon sokáig készül, nagyon vigyázzunk rá, bár csak nagy tömegben támadó erős ellenfelek

tudják legyőzni. Nem volt lehetőségem, hogy az ARM oldal erősségével összeengedjem (Penetrator), de szerintem a Krogoth messze lenyomta volna.

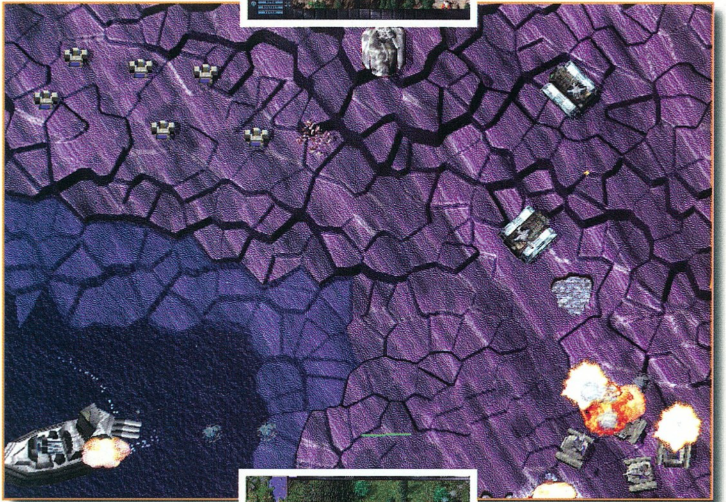
KROGOTH

A Targetting Facility az egyik legmókásabb találmány a TACC-ban. Ha rendelkezünk olyan fegyverrel, mely elég messzire tud lőni (pl Big Bertha, Vulcan, Buzzsaw), akkor ez a helyes kis építmény minden a radaron már látszó ellenséges egységre és épületre rá tudja irányítani a fegyverünk tüzét. Nagyon durva tud lenni az

Advanced Radar Tower + Targetting Facility + Buzzsaw kombináció, de legfőképp az benne a buli, hogy néhány másodperces működéssel eltüntet egy objektumot, mely általában a pálya másik végén áll. Ehhez még hozzájáruk a Buzzsaw (Vulcan) működésének élvezete, mint egy cséphadaró nyomja ki magából a plazma lövedékeket, melyek a legtöbbször telibe is találnak.

A NAGY LÖVÉS

jegyében megszületett a víz alatti (Underwater) Metal Storage, Energy Storage, Metal Extractor, valamint a Fusion Plant. Nem csak a víz alatti rész, hanem a feletti is kapott szép számmal új épületeket, létesítményeket, ilyen a Floating (úszó) Metal Maker, Stinger (Missile Tower Naval Series), Floating Dragon Teeth, Thunderbolt (Floating Laser Tower), Advanced Sonar Station, Advanced Torpedo Launcher. Ebből is látszik, hogy milyen nagy hangsúlyt kapott a vízi és víz alatti hadjárat a TACC-ban. Mivel ezeknek az épületeknek a földi megfelelőjével már megismerkedtünk a TA-ban, így valószínűleg nem kell hozzájuk különösebb magyarázat. A fennmaradó újdonságok közül a Cloakable Fusion Reactor (láthatatlanná lehet tenni) és a Moho Metal Maker nem harci újdonság. Vérengző versenyzők előnyben, most jönnek az érdekességek. Itt van mindjárt a Viper (Pop-Up Heavy Laser), mely irtó nagyokat tud



durrantani az ellenfélbe és ráadásul a föld alatt lakozik kikapcsolt állapotban, így elég nehéz elpusztítani. A Cobra (Anti-Air Flak Gun) egy régi hiányt pótol a fix telepítésű légvédelemmel kapcsolatban. A Fortification Wall is hiányzott, hiszen semmivel nem tudtuk eddig bezárni a kényes lyukakat, csak épületekkel. A Toaster (Pop-Up Heavy Cannon) hagyományos ágyúra hasonlít, azonban pusztítása már korántsem hagyományos. Utoljára maradt a támadó fegyverek közül a Buzzsaw (Rapid Fire Plasma Cannon), mely a Core oldal legdurvább fegyvere, ajánlom mindenkinek figyelmébe a dobozos élménybeszámolót a működéséről. Ez utóbbi dobozban olvashattok a Targetting Facility (Automatic Radar Targetting) hasznos segítségéről.

A fentiek alapján, ha egy kicsit körülszagolunk az ARM oldalon, akkor látni fogjuk, hogy az ARM unitok között szinte mindegyik

egység megtalálható azok közül, amiket az előbb felsoroltam, csak más a nevük. Igazából egy volt olyan, ami exkluzív ARM találmány volt, mégpedig a Penetrator (Mobile Energy Weapon). A kicsike valószínűleg a CORE oldal exra robotját (lásd doboz) hivatott ellensúlyozni, nem sok sikerrel. Csak egy fegyvere van, és ennek lövése kb 5000 egység energiát emészt fel, azonban nincs olyan épület, amely ellen tudna állni a lövésének. A CORE építmények között is megtalálhatjuk az összes ismertetett polgári és katonai objektumot, szintén más névvel néhol. A kedvencünket Buzzsaw neve itt Vulcan, de a hatása továbbra is királyi.

A TACC hozta azt a színvonalat, amit elvártam tőle, továbbra is a legjobb stratégiai játéknak tartom a TA-t, csak persze a GT-nek egy kicsit jobban oda kellene figyelnie a körítésre. A 12-12 küldetést igazából nem nagyon ajánlom a kezdőknek, hiszen egy tapasztalt TA-snak is okozhatnak meglepetést, még akár Medium szinten is. A következő számban (remélhetőleg lesz hely) belemélyedünk a Battle Tactics rejtelmeibe, valamint ízelítőt kaphattok az egység és pályatervezésből (még az is elképzelhető, hogy összedobunk egy WAR GURU egységet addigra :)). Addig is kaphattok egy kis ízelítőt az egységekből, a CD-re elhelyeztünk egy halommal belőlük. Ha nem marad hely most, akkor a TACC-hoz mellékelt official pálya editor bemutatása is a következő alkalomra marad.

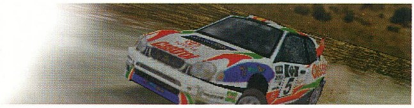
Bear™

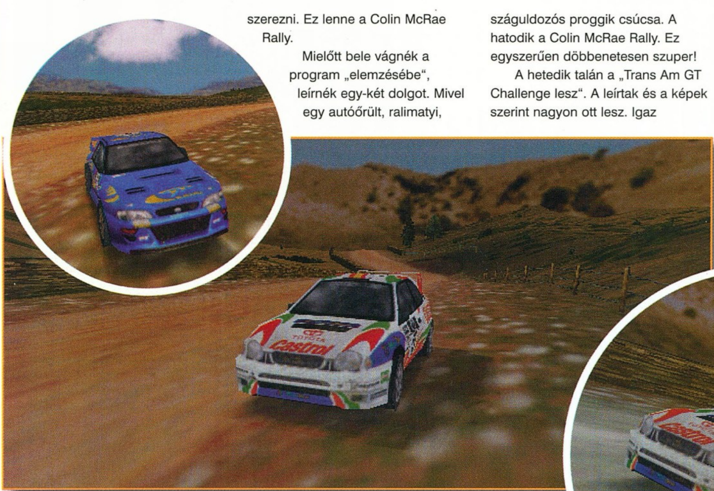
Összegzés

Cavedog	P100	Grafika:	85%	90%
www.cavedog.com	16 MByte RAM	Hang:	93%	
Gt Interactive	35 MByte HD	Játszhatóság:	95%	
www.gtinteractive.com	3D támogatás nincs			

THE SETTLERS III
150 különböző karakter, több mint 40,000 mozgásfázis
3 korban egyenként 40-féle épület, 30-nál is több mesterség
Multiplayerben 20-an is játszhatják, akár Interneten is!
Megjelenik november közepén!
Boltok és viszonteladók jelentkezését várjuk!
Blue Byte
Forgalmazza a
H&H'92 Kft.
Tel.: 457-3827

Collin McRae Rally





Azt hiszem, nálam jó kezekbe kerülnek az autós programok. Először is szeretem az autókat (hozzám közel állók ezt esetleg durvább szóval illetnék), ismerem is őket, és hosszú ideje figyelemmel követem az autós programokat is. Akik ismerik a „leírásaimat“, azok kb. tudják, hogy nálam az élethűség az előrébb van, mint az eszement száguldozás, de ha jó a program, akkor természetesen az eszement száguldozásban is benne vagyok.

Erre lenne példa (eszement száguldozás) a Need for Speed 3. Nagyon profi, nagyon hangulatos kis száguldozós játék, igaz, már sehol nincs az eredeti elképzelésekhez képest. Ez egyesek szerint jót tett neki (a száguldozós gárda), egyesek szerint kevésbé változott előnyére (szimulátoros gárda). Az tény, hogy grafikailag döbbenetes, és a hangulata is nagyon ott van. Az NFS 3 mellett kijött még egy program, ami a szimulátor rajongóknak fog kellemes hónapokat (!) szerezni. Ez lenne a Colin McRae Rally.

Mielőtt bele vágnék a program „elemzésébe“, leírnék egy-két dolgot. Mivel egy autóőrült, ralimatyi, olajbúvár... vagyok, elég szigorú szemmel nézem az autós programokat. A bő termés ellenére csak néhány van, ami nálam bekerült a „Hall of Fame“-be. Az első a Screamer, iszonyatosan jó ki száguldozós proggi. A második a Need for Speed. Egy olyan gárda segítette az EA munkáját, akik igen csak ott vannak autós téren. Nagyon jó kis száguldozós-szimulátor lett. A harmadik a Network Q Rally. Nagyon profi rally program, amit a folytatása még csak megközelíteni sem tudott. A negyedik a TOCA, ami egy hiper-szuper túraautó-szimulátor. Az ötödik a Motorhead, ami talán a száguldozós proggik csúcsa. A hatodik a Colin McRae Rally. Ez egyszerűen döbbenetesen szuper!

A hetedik talán a „Trans Am GT Challenge lesz“. A leírtak és a képek szerint nagyon ott lesz. Igaz csalódtunk már a képek alapján (Test Drive 4: micsoda szar! - már „exküzümoá“)...

Na, nézzük ezt a csodát! Colin McRae neve, minden autóbolondnak mond valamit. Egyértelműen hozzá lehet kötni a Subaru Impreza-t és a három 5-öst (555, csapatának fő szponzora). Colin McRae az ralis atyaúristen jobb keze (a másik jobb keze Carlos Sainz). Ha valaki látta már „közlekedni“, az csak egyszerűn állatnak hívná. Az is. Ugyanúgy, mint a többi eszement ralibetyár. Iszonyatosan mennek olyan utakon, ahol az átlag úrvezető ritkán lépi túl a 30 km/h-s sebességet. Szóval ez ő.

Colin úgy kerül a képbe, hogy a Codemasters megkereste, nem adná-e a nevét egy hiper-szuper raliprogramhoz, amit csak akkor adnának ki, amikor ő azt mondaná, hogy „ez kúl“. Erre természetesen nem lehetett nemet mondani.

Colin elég intenzíven besegített a program tesztelésébe, ennek az eredménye lett az a hihetetlenül élethű szimulátor.

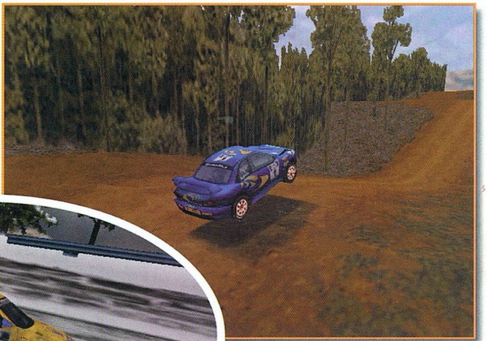
A Codemasters a TOCA-ból már ismert engine-t használta fel, aminek az eredménye egy nagyon finoman kidolgozott, 3D gyorsítót igénylő rali szimulátor. Sajnos el kell keserítenem a 3D-s kártyával nem rendelkező olvasókat, mert a Colin McRae egy 350 Mhz-es AMD K6-2 3Dnow!-n bizony szaggatott még 512x384-is (mint említettem gyorsító nélkül), és csak 320x 240-en volt elfogadható a sebessége, amit talán nem kell ecsetelnem, mennyire ronda volt (1 big

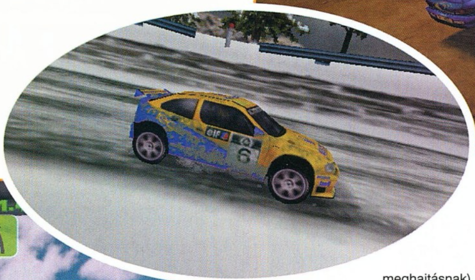
boaaa). Gyorsítóval és egy iP200-al már elég jól el lehet vele játszogatni.

A kidolgozottságról egy-két szó. Döbbenetes és döbbenetes! Az autó port, havat, esőt... csap maga után, törik... Elferdül a lökhárító, betörik az üveg, megroggyan a tető, kitörnek a lámpák, kézifék behúzásakor nem forognak a hátsó kerekek, sáros lesz, vizes lesz, havas lesz... Egyszerűen szuper.

Az élethűségről kb. csak ugyanezt lehetne elmondani. Döbbenetes! Igaz, ha Colin McRae-nek jó volt, akkor nekünk is az lesz. A sebességérzés hibátlan. Erre a legjobb példa az, ha mondjuk megyünk egy kört egy Kit Car-ral (Mégane, Ibiza, Golf vagy a Felicia) és utána egyet egy WRC-vel (Impreza, Lancer, Escort és Corolla). Az érzés különbség kb. annyi, mintha a busz után beülnénk egy Lancia Delta EVO III-ba.

Miután sikeresen felsoroltam az autókat, ejtek róluk is néhány szót. Kezdjük a WRC-kel. Ezekről azt kell tudni, hogy ezek 4kerék meghajtásúak és turbótöltött a motorjuk. Velük mindent szabad tenni (tuningra értem), de papíron maximum 300 LE-sek lehetnek. Hangsúlyozom, hogy ez csak a papírforma, mert az autók valójában 400-450 LE körül teljesítenek. A maga módján mind nagyon szuper, de jelenleg a Corolla és az Impreza vívja az elsőségért a harcot (egészen addig, míg ki nem jön a Peugeot 206 WRC). A Corolla-nak nagy előnye, hogy kicsi. A többi autó mind nagyobb. Különben egyiket sem lehet szidni, mindddel nagyon malájokat lehet autózni.





A Kit Car-ok is nagyon menők, igaz gyengébbek, mint a WRC-k. A Kit Car-ok max. 2000 cm3-es motorral futkározhatnak, első kerék meghajtásúak és nincs rajtuk turbófeltöltő. Ennek eredménye, hogy papíron 230-250 LE-sek, de valójában 280, akár 300 LE körül mozognak. Személy szerint nekem a Mégane a kedvencem (egyszerűen gyönyörűűűűű), igaz a Feliciával is jól el lehet játszogatni. Itt megint csak az az igazság, hogy mindegyik autó szuper, és igazándiból úgyis csak a személyes szimpátia dönti el, ki mivel nyomul majd.

A WRC-k mindenhol előnyt élveznek a Kit Car-okkal szemben (hála a 4kerék meghajtásnak), kivételt képez a sima betonút. Ott a Kit Car-ok szinte verhetetlenek.

A pályák közt minden megtalálható. Reggel, este, hó, eső, erdő, város... Elsőre az esős és havas út nagyon tréfás tud lenni, de azoknak is megvan maguk technikája, és kiismerve azt elég jól lehet „autókázni".

Nekem nagyon szimpatikus a Görög Rally, mert nagyon gyors, és van egy-két igen csak tetszetős csikicsuki (S kanyar). Különben mindegyik pálya nagyon jó. Mindenki megtalálja majd a kedvencét akár gyors, akár kanyargós pályát szeretne.

Ha egy ideig hagyjuk állni a játékot, demózásba kezd. Érdemes megnézni, miket megy Colin McRae. És igazándiból a szép, hogy nem csak a játékkal, hanem valójában is belead mindent, ami a csövön kifér!

Ennyit erről. Ezt a játékot nem szabad kihagyni. Nagyon szép (gyorsítóval), nagyon gyors (gyorsítóval), nagyon jó a hangulata, igazi szimulátor!

„Bad 2 da Bone" Mr.T.

Összegzés

Codemasters	P200	Grafika:	95%	92%
www.codemasters.com	32 MByte RAM	Hang:	90%	
	20 MByte HD	Játszhatóság:	92%	
	3Dfx támogatás			

ALTEC LANSING
MULTIMEDIA
"Ami megszólal."
Karácsonyi ajándékárak
PIXEL
Multimédia
acs43
régi ár: 11900 Ft
új ár: 8800 Ft
acs45
régi ár: 24900 Ft
új ár: 19900 Ft
acs48
régi ár: 39900 Ft
új ár: 33500 Ft
ada305
régi ár: 48900 Ft
új ár: 39900 Ft
1088 Bp. Rákóczi út 13. tel:266-6059 fax:318-6651
e-mail:pixel@mail.matav.hu www.pixel.hu

Computer Lord
XIV.ker Nagy Lajos király útja 121-123.
Tel.: 222-12-70, 469-6000 Fax: 469-6006
H-P 10 -18h Faxbank: 2-333-666 / 1024 ##
Pentium II-es gép
69.000.-től!
COOL, RULEZ, BRUTAL
konfigurációk!
ABIT, Acorp, AMD, Aristo,
ASUS, Creative, Cyrix, Diamond,
Gigabyte, Intel, Matrox, Tomato!
Karácsony elötti
UTOLSÓ árzuhanás!

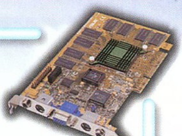
OLD MAN
Tuningműhelye
HardWerem-96 KFT
Budapest,VI.Csengery-u.55.
Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647
Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig
- Válogatott processzorok -
- A legújabb Pentium, és Pentium II. alaplapok -
- Csúcs tuning-konfigurációk -
E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

ASUS Multimedia

FREE
FULL VERSION!! INCOMING

Ajándék játékkal!

AGP - V3400TNT



- RIVA128TNT, harmadik generációs a chip az nVidia-tól
- Multi-Texture, Trilinear MipMapping Bump-Mapping, és 32bit-es Z buffer
- 32 bit színnél is szuper gyors 3D minőség
- A kártyán 16Mbyte 128 Bit, 120Mhz SDRAM
- 250Mhz RAMDAC, 1900x1200x16.7M 75Hz
- Teljes OpenGL támogatás turbo ICD driver-el
- A kártyán extra minőségû video capture, 1600x1200 kép
- Ajándék játék: Incoming from RAGE teljes verzió
- Modellek:
  AGP-V3400TNT: AGP bus
  AGP-V3400TNT/TV: AGP bus Videó-In és TV-out

ASUS CD-ROM Drive

- CD-S400 :
  40x Max. 2750 - 6000 KB / sec
- CD-S360 :
  36x Max. 2550 - 5400 Kb / sec
- CD-S340 :
  34x Max. 2400 - 5100 KB / sec
- 75ms adat elérési idő
- Minimális CPU terhelés
- Kiváló stabilitás
- Teljes kompatibilitás minden CD formátummal
- IDE csatlakozó Ultra DMA / 33 áramkörrel illesztve
- Olvas írott és újra írott CD-t

34x max
36x max
40x max

ASUS Termék legalizáció!

Sokan nem tudják, hogy a szürke vagy fekete gazdaságból származó termékekre nem vonatkozik a gyártói garancia. Ha esetleg meghibásodik a terméke vagy technikai supportra van szüksége, akkor a nem "Tiszta forrásból" származó alkatrészekhez még anyagi szolgáltatás ellenében sem kap támogatást. Az ASUS hivatalos képviseleteinél vásárolt termékek tartalmazzák a teljes körû szaktanácsadást és a technikai supportot. Gondolt már arra miért vásárolna alaplapot 1 év garanciával, amikor a hivatalos képviseleteknél 2 ÉV GARANCIÁT kap? Ha Ön már egy meglévõ ASUS termékekkel rendelkezik ami nem hivatalos forrásból származik, akkor most legalizálhatja azt. A legalizációhoz csak a termék tipusára és gyári számára van szükségünk, amit e-mail-ben, fax-on vagy telefonon közölhet velünk. Ezzel jogot szerez a teljes körû technikai supportra és az ASUS technikai ill. kereskedelmi tájékoztatóira. A legalizáció DÍJMENTES és Ön teljesen inkognitóban marad, mert mi a csak gyári számot fogjuk kérni akkor ha bármi problémája adódik.

Csak december 31-ig legalizálhat!

MACRODA

Tiszta forrásból!

ASUSTeK COMPUTER INC.
http:\\www.ASUS.COM.TW

Minden ASUS terméken "Tiszta Forrásból!" LOGO van.

Megéri? Ön dönt!

H-1012 Budapest Attila út 63 sz. http://www.macroda.hu E-mail: sales@macroda.hu Tel.:214-2392 Fax.:355-5173

Quake rovat

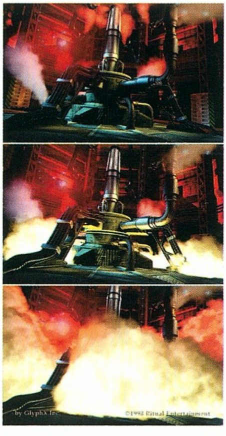
A NOVEMBERI JÁTÉKROHAM

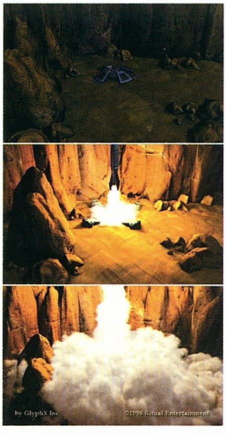
A hosszú várakozás után november végre a Quake 2 motorjára épülő alkotások hónapja lett. Ha az európai disztribúció és a magyar boltok sem késlelkednek, most már éppen javában a három valamelyikével töltöd idődet: a Sin, a Half-Life vagy a Heretic II.

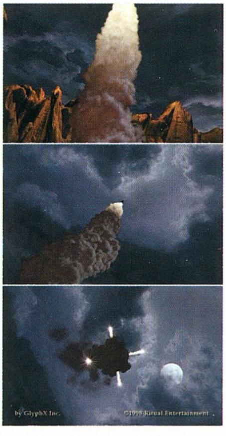
Köztük is nyert a **Sin**, ha másban nem is olyan egyértelműen, de megjelenés idejében biztosan, október harmincadikára ugyanis elkészültek mindennel. A hármasból talán a Sin a legkevésbé különleges, az Activision azonban mégsem jár biztosan rosszul annyi temérdek pénz után, amit a játék reklámozásába öltek. Elég látni a két megjelent demó óriási népszerűségét, vagy a készítők névsorát, bizony nem újoncok és tapasztalatlanok a témában a Sin készítői. Matthias Worch egyenesen Németországból repült és költözött oda, hogy az addig is elismert pályáiról és a Quake-hez készített teljes új epizódjáról, a Beyond Beliefről nevezetes pályatervező a Sinre fordíthassa tudását. Egyik fő attrakciójuk valószínűleg a pályákon alkalmazható komoly scriptnyelv lesz, bár nem a Sin az egyedüli, ami ilyesmivel rendelkezik.

A **Half-Life: Day One**-ról már olvashattatok éppen eleget az előző számban Shoebaronnak köszönhetően, azért fontos megjegyezni, hogy végre eldöntötték a megjelenés időpontját, s november közepére már a boltokban lesz. A Valve módosított az id-től licenszelt alapokon a legtöbbet, büszkék is rá készítői. Shoe már részletezte az egyjátékos részének tökéletességét, de ha beváltja az ígéreteket, multiban sem lesz rossz. Nem egy az egyben a Quake 2 hálózatos kódját használták csak fel, ötvözték a ma is nagyon népszerű QuakeWorld részleteivel is, amit még aztán maguk tovább is optimalizáltak. Mindebből ugyan eddig semmit nem mutattak meg az OEM változatban, pedig a Half-Life: Team Fortress sikere is majd a játék Internetes teljesítményétől függ. Vannak újításaik a netes játékhoz is, az ellenfelet bosszantani akár klánod emblémáját is odapingálhatod majd a falakra (mindez játék közben), és az új TF-ben is hagytak helyet a karakterek szerelésén a klánok logójára.

Nagy meglepetés volt számomra a **Heretic II**, leginkább, mert hiába áll oly közel az Activisionhoz a Raven Software (a Hexen II után rövidesen egy az egyben megvette őket addigi kiadójuk), mégis a Sin kapott jóval nagyobb kampányt. A Hexen és annak második része leginkább a nehéz fejtörőiről volt híres, most viszont egy olyan játék megalkotását tűzték ki célul, ami újra leginkább akcióból áll, s senkinek nem szükségeltetik walkthrough a







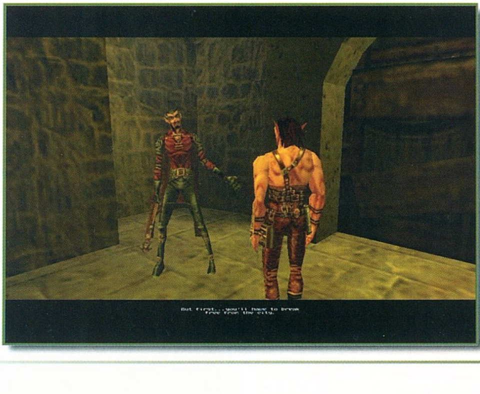
végigjátszásához. A három serpent rider történetét a Hexen II-vel már végleg befejeztük, a Heretic II azonban visszamegy az időben az eredeti Heretic utánra. Az ott megismert elf hősünk, Corvus, miután D'Sparil legyőzése után végre hazaérkezik, ünneplés helyett sírást és jajveszékelést talál falujában. Megtudja, népét egy különleges járvánnyal támadták meg. Vagy egyike lettek az őrült fertőzötteknek, kik mindenkire eszelősen rátámadnak, vagy áldozatul estek nekik. Saját maga megmeneküléséért is küzdenie kell már, hiszen hamarosan Corvus is kap a fertőzésből, ami kifejlődését majd nyomon is követheted a történet során Corvus külsején. Hogyan? Hát külső nézetből! Egy bátor döntéssel a Tomb Raider sorozatból ismert perspektívára váltottak, így aztán Corvus rengeteg spéci mozdulatot tud, mindet a legapróbb részletekig leanimálva. Az irányítás mégsem nehéz, messze a legjobb, ami ebben a kategóriában eddig volt, prímán lehet egérrel nézelődni, így sosem történik olyan, hogy mindent látsz, csak pont azt nem, amit kéne.

szépen tőből lenyisszantották a jobb karomat, ami után már csak futni tudtam, fegyvert használni nem...

MEGINT A PATCH

Most boldogok lehetünk, a frissítések szűnni nem akaró rohamának újabb állomásával először is a Quake 2 ismét stabil és megbízható lett, mint valaha. Ami inkább meglepő, az Unreal is a hírek szerint egy csapásra játszható sebességű lett a neten a hálózatos kódjában nagy áttörést hozó 319-es patch óta, meg is nőtt a futó szerverek száma több mint 200%-kal, a Q+Q2 szerverek mennyiségét persze még így sem közelíti meg. Már csak azokon a fegyvereken kéne igazítani, és nagyon lehetséges, hogy pont az meg is fog történni. Mark Rein legújabb ígérete szerint javítani fognak ezen is, ráadásul még valami egyéb meglepetést is tartogatnak. Már csak azok a frányа textúrák ne akarnának annyira kiugrani a helyükről, például a SpireVillage pályán, mind Voodoo2 Glide-on, mind G200 Direct3D-n (mivel azon is működik elég jól már), vagy fehér vonalak ne csúfítanák el a vizeket belülről.

Hálózatos részt sem hagyták ki belőle, a kiadott demóban is van két deathmatch pálya (plusz ugyanannyi egyjátékos és egy tanítópálya). Ki is próbáltam én is, hogy egyedi, az bizony nem kétséges. Ott is él az elég jelentős célzásrásegítés, ami ebben a perspektívában kell is. A harcokból sajnos sokszor nem sokat lehet látni, gyakran csak próbálsz ide-oda ugrálni és oldalazni, közben nyomni a tűzgombot, a képernyőt meg elborítja a rengeteg (amúgy nagyon szép) fényeffektus. Van azért sok felettébb emlékezetes és aranyos dolog is, mint amikor tüzet fog az ellenfél, aztán rohanhat valamilyen módon eloltani, ha nem akar meghalni; egyszer pedig



QUAKEWORLD SZERVER INDÍTÁSA

Egy olvasói kérdés jutott erre a hónapra, arról, hogy hogyan lehetne gyorsan indítani egy QuakeWorld szervert, egy kisebb LAN-os összejövetel alkalmával. Mi ennek az előnye egy alap Quake-hez képest? Az Internetes optimalizálásokra szerencsére helyi hálónál nem igazán van szükség, a QW-ben azonban bőven akad még más hasznos apróság is, például a skinek beépített kezelése, skinek ill. pályák automatikus letöltésére lehetőség, részletesebb ponttáblázat, jobb HUD (az élet, töltény, stb. kijelzője), egyszerre akár 32 játékos támogatása.

Lássuk hát, mi is szükséges ehhez a sok jóhoz! :) Gépek Win9x vagy NT-vel (akár Linux és még pár más platform is lehetne, de akik azokhoz értenek, annak már egy QW szerver beüzemelése nem jelenthet problémát; a lényeg, hogy DOS alatti verzió nincs), már feltelepített és működő TCP/IP protokollt használó hálózattal, erről már volt szó a Guruban.

Kell aztán természetesen egy teljes Quake 1, a játékosok gépére a qw230.exe-t feltelepítve, a szervergépre pedig a qwsv230.zip tartalmát tömörítsed ki a játék könyvtárába. Az így kapott qwsv.exe maga a szerver, azt kell egyszerűen elindítanod. Ami utána jön, az gyakorlatilag egy szöveges módú konzol, nagyrészt ugyanazok a parancsok működnek, mint a normál Quake-ben is: fraglimit #, timelimit #, map pályanév, maxclients # (játékosok maximális száma). Ha több alkalommal is ugyanazokkal a beállításokkal szeretnétek játszani, érdemes mindezt egy server.cfg fájlba beleírni, az abban sorolt parancsokat ugyanis automatikusan végrehajtja, ahogy a kliens az autoexec.cfg-t.

A localinfo paranccsal hozhatsz létre speciális sorrendet a pályák között, például 20 perces meccseket 8 játékossal, dm4-en kezdve, majd dm6-on folytatva, végül dm2-n így csinálhatsz:

```
maxclients 8
timelimit 20
localinfo dm4 dm6
localinfo dm6 dm2
localinfo dm2 dm4
map dm4
```

Ha a szerver kész, már csak oda kell kapcsolódni a másik gépeken a (gl)qwcl.exe-vel, „connect IP-cím" a konzolon. Ha elfelejtetted volna, a TCP/IP feltelepítésekor milyen címet adtál a szerver gépének, a qwsv is kiírja induláskor. Ha még mindig van valami kérdés, látogass el a www.quakeworld.net-re, vagy a www.planetquake.com/console címen elismerhető parancslistára. Kérdések és témajavaslatok természetesen továbbra is jöhetnek nekem is az fdsoft@pganet.com címre.

fdsOft
(Quake.hu, http://quake.pganet.com)

Gondolt egyet az id Software, egyszerre támogatja némi pénzzel az addig ingyen dolgozó, de tehetséges szerzőket, no meg maguknak is szerez némi pluszbevételt még a Q3:A előtt. A legújabb Q2 frissítést és CTF-et a legjobban sikerült Q2 módosításokkal együtt összecsomagolják, kapsz a dobozban még majd egy posztert is. Mindezt valószínűleg jutányos áron, hiszen az illető módosításokat továbbra is letöltheted ingyen, csak így kényelmesebb. Egészen pontosan a következők letöltését spórolod meg magadnak, ha megveszed: Action Quake 2, Capture!, Chaos DM, Eraser Bot, Jailbreak, Kick, PowerBall, QWar2, Rail Arena, Red Rover, Rocket Arena 2.

EXTREMITIES

AQUA computer

Bp. 1072 Dohány u 38. T/F: 322-4658
Dohány utca Nagydiófa utca sarok

SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

IBM 266MX, Tomato VIA+hangkártya, 2.1GB HDD, 32SD RAM, 24x CDROM, 2MB VGA hangszóró, 14" color monitor 95.900 Ft + ÁFA

Celeron PII 300-A 128k, Gigabyte BX, 5.1GB EL HDD, 64SD RAM 100MHz, 34x CDROM, 4MB VGA hangszóró, 15" color monitor 191.000 Ft + ÁFA

ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA

A legjobb 3DFX árak!!!
Voodoo II és Viper kártyák folyamatosan akciós áron

NETWORK GAME CENTER
COMPUTER CLUB

- 2 ÚJ GÉP (PII 333)
- 17"-OS MONITOROK (AZ ÖSSZES)
- ÚJ JÁTÉKOK
- HAVONTA VERSENYEK
- MINDEN HÉTFŐ QUAKE II. NAP
- MINDEN SZERDA STARCRAFT NAP
- KARÁCSONYI AKCIÓK
- FERGETEGES HANGULAT

MI KELL MÉG ?

JÓZSEF KRT. 70. 1. EMELET

3 1 4 1 6 9 5

PixelView

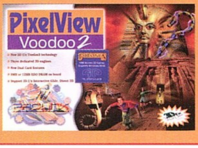
VISUAL MEDIA

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- **All-in-Combo TV:**
  Intel 740 chip AGP busz
  3D VGA 8MB SDRAM
  Philips TV tuner (overlay)
  FM rádió + Teletext
  Videó digitalizálás + „képlopás"
  Távirányító hardver
  DVD/MPEG II szoftver

- **PlayTV:**
  PCI TVtuner kártya
  bármilyen VGA kártyához jó
  teletext
  FM rádió (opció)

- **Magic TV:**
  TV tuner távirányítóval
  Video+S-video bemenet
  Fullscreen/true color



- **3Dfx II Voodoo2:**
  3x 3Dfx chip
  12MB EDO RAM
  3D-s játékok:
  Forsaken,
  Incoming,
  G-Police

BudapestNet
Internet Café
Deathmatch Club

Cím: Budapest V. ker. Kecskeméti u. 5.
Tel.: 328-0292 Fax: 328-0294
Web: http://www.budapestnet.net
E-Mail: info@budapestnet.net

Quake II bajnokság

A BudapestNET és a Byte Star Line közös szervezésében bajnokság sorozat indul (Quake, Starcraft, Unreal ...). Az első fordulót **1998. December 12**-én tartjuk.

Elsősorban 4 fős csapatok jelentkezését várjuk. A játék Quake II (3.19) dedikált szerveren fog zajlani, BattleGround teamplay modul, 2 x 20 perces meccsek (a pontkülönbség dönt).

150 000Ft összdíjazás

A jelentkezéseket December 11. 22h-ig lehet leadni személyesen (a fenti címen), telefonon 328-0292, faxon 328-0294, e-mail-ben gamer@budapestnet.net, web-en http://gamer.budapestnet.net (itt bővebb információk is találhatók)

Az AMD-K6-2 processzorral a számítógépe ÚJ erőre kap!

ÉLVONALBELI TELJESÍTMÉNY

új 3DNow! technológia jobb teljesítményt és kitűnő 3D élményt nyújt a
mítógép használatakor. Az AMD-K6-2 processzor a maximális 3D tel-
ítmény és a valósághűség elérése érdekében szorosan együttműködik a
zető 3D grafikai gyorsítókártyákkal.

ÉLETHŰ KÉPEK ÉS GRAFIKÁK

AMD-K6-2 jelentős 3D modellezési teljesítmény többlettel rendelkezik
ly kiegészíti az Ön 3D grafikai kártyáját, hogy ragyogó grafikát,
ósághű látványt és tűéles 3D képet nyújtson.

MOZI MINŐSÉGŰ HANG ÉS VIDEÓ

AMD-K6-2 processzorban lévő 3DNow! technológia a térbeli hang és a
itális videó teljesen új világát teszi elérhetővé számunkra, kezdve a mozi
nőségű DVD-től, az új és izgalmas PC-s játékokig. Az AMD processzor
ozza a szoftverben rejlő lehetőségeket.

UTÁNOZHATATLAN INTERNET ÉLMÉNY

A DirectX6 és OpenGL az AMD-K6-2 processzor 3DNow! technológiájára optimalizált függvénykönyvtárai lehetővé teszik, hogy akadozás mentes képpel és valósághű hanggal szárnyaljon a világháló 3D-s környezetében. Az AMD-K6-2 eddig elérhetetlen egyensúlyt nyújt az Online teljesítmény és a szórakoztatás között.

TELJES KOMPATIBILÍTÁS

Ha AMD, akkor teljesen kompatibilis! Mindenre kiterjedő külső és belső tesztelés biztosítja, hogy az AMD-K6-2 processzor a Microsoft Windows mindegyik verziójával és a többi vezető operációs rendszerrel, valamint több, mint 60.000 felhasználói szoftverrel kompatibilis. Az AMD-K6-2 a Microsoft és a független szoftver közösség (ISC) támogatását egyaránt élvezi.

AMD K6 2 PROCESSOR 3DNOW!

Minden amit az AMD-K6-2 processzorokról tudni kell, magyar nyelven olvasható a www.amd.hu Internet oldalain!
Az AMD processzorok hivatalos magyarországi disztribútora az Automex Kft.!

Automex® multimedia

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket!

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu

Monitor bemutató

Sziasztok, itt újra Mallory. Lehetőségem volt több Goldstar és Panasonic monitort összehasonlítani, következzenek röviden a tapasztalataim.

Elsőnek mindjárt itt van a **Goldstar LG 44i**-je. A monitor a legkisebb az új goldstar szériából, amely teljesen átlagos adatokkal büszkélkedhet (?!).

A legnagyobb felbontása 1024x768 és mindezt 60Hertz-en produkálja. A monitor ugyan digitális, de nem OSD-s (mit várok egy 14-es monitortól?!). A beállítási lehetőségek elsőre kissé nehézkesnek tűnnek, de később azért hozzá lehet szokni. Külsőre a monitor a klasszikus Goldstar dobozban van, enyhén lekerekített formákkal és világosszürke színnel. Az eneriafelvétele 70W-os, és rendelkezik DPMS funkcióval is. A képcső nagy hátránya, hogy fizikailag csak 800x600-as maszkja van ezért 1024x768-nál már eléggé homályos a képe. Az ára ehhez mérten viszont nem túl magas: 28500+ÁFA.

A Goldstar 44i-je tipikusan az a monitor, amire az ember azt mondja az egyik szemem sír, a másik nevet. Jó az ára, 800x600-ig még elég jó képe is van, de az elektronikája gyenge (alacsony frissítés) és nehézkes a beállítása. Szerintem kispénzűeknek egész jó választás.

A **Goldstar** eggyel nagyobb modellje az **LG-55i**. Ez a monitor a 44i 15"-os változata. Az összes paramétere gyakorlatilag ugyanaz mint a 44i-nek, azzal a kis különbséggel, hogy többet eszik (80 watt) és a képernyő egy számmal nagyobb. Az ára ennek megfelelően magasabb mint a 55i-nek: 40000+ÁFA

A következő áldozat a **Goldstar LG-57i**. Ez a szerkentyű az 55i-nek a továbbfejlesztett változata. Kicserélték az elektronikát és a képcsövet is, így már 1280x1024-et tud, igaz csak 60Herzen, de legalább NI üzemmódban.

Már első ránézésre látszik, hogy a cucc jobb mint a 55i. A legfeltűnőbb az, hogy a monitor előlapján összesen két gomb van (az egyik a POWER feliratot viseli :))és egy tekerő a menük közti mászkálásra. A elektronikája fejlett, már rendelkezik beépített OSD-vel, amely sok beállítási lehetőséget támogat.

- szélesség,
- magasság,
- vízszintes és horizontális pozíció,
- trapéz állítás,
- hordósság állítás,
- kép rotáció,
- zoom!!! (egyszerre állítja a kép szélességét és magasságát úgy, hogy közben a kép arányai nem változnak.)
- színhőmérséklet állítás,
- nyelv állítás,
- degaussing (lemágnesezés)
- info (az aktuális felbontás és frissítési adatok)

Ezek után tartok tőle, hogy sikerült egy kis kedvet csinálnom a monitorhoz.:)) A képe még 1024x768-ban is egész tűrhető, és a monitor elég állat a maga kategóriájában. Az ára is egész jó: 45000+ÁFA, szerintem nem sok érte.

Itt szót ejtenék néhány "furcsa" Goldstar monitorról is. A Goldstar már régóta gyárt ún. Non-Branded (cimkétlen) monitorokat, amelyeket sokkal olcsóbban ad, viszont ugyanúgy jár hozzá a 3 év garancia mint a cimkés testvéreikhez, és nem sokkal gyengébbek náluk.

Ilyen modellek:

- **GS-545i**, amely a 55i OEM változatának tekinthető
- **GS-598i** ,mely a 57i-nek az OEM változata
- **GS-788c**, mely a 77i OEM változata

Ezek a monitorok nem OSD-sek, és a képcsövük és az elektronikájuk általában eggyel kisebb mint a cimkés változatoknak. Az áraik:

- GS-545i: 37840 Ft+ÁFA
- GS-598i : 39890 Ft+ÁFA
- GS-788c: 65890 Ft+ÁFA

Nem rosszak egyébként, elsősorban butított változatnak tekinthetők, a vékonyabb pénztárcájú egyedek figyelmébe ajánlom...:).

Egy erősebb monitor: **Goldstar LG-77i.** Ő a Goldstar erős középkategóriás változata. Jó képcsöve van, jó elektronikája, és jó ára. Max. felbontása 1280x1024 / 60 Hz Non Interlaced üzemmódban. De pl. 1024x768-at 85Hz-cel is bír frissíteni. A max frissítése 160Hz (640x480), ami azért nem rossz. A tápfelvétele 110Watt, DPMS üzemmóddal megtámogatva. Szép a képe, a színkalibrálással pedig valóban ragyogó élénk árnyalatokat lehet belőle kihozni. Az OSD-je ugyanaz mint az 57i-nek, külsőre meg úgy néz ki mintha az 57i-t felnagyítottuk volna. Az ára sem sok: 82500+ÁFA

A Goldstar szeme fénye: **LG-99T**

Ez a monitor szerintem a legjobb az ár/teljesítmény tekintetében. (és nem azért mert baromi olcsó!)

Érdekes módon kevés gyártó foglalkozik 19"-os monitorokkal. A Goldstar kivétel, és egy elég jó monitort kreált a 19"-es kategóriában. Na lássuk:

A képcsöve egy 19"-os Sony Trinitron, amely 0,26 mm-es FST invar maszkkal van ellátva, sötétített és antisztatikus bevonattal. A max felbontása 1600x1200 mindezt 75Hertz-en NI üzemmódban is bírja produkálni. Az elektronikája nem rossz, de csak max 160Hz-et tud frissíteni 640x480-nál. Tényleg szép képe van. Még 1600x1200-ben is meglehetősen éles kontrasztos képet produkál. Az ára (nem olcsó de megéri!) 150000 Ft+ÁFA

Íme egy **Panasonic Panasync/Pro P50.** Hmmm. Ez a 15"-ös monitor a legjobb amit valaha is láttam. Nagy a képcsöve, kicsi a körülötte lévő keret. Egyszóval királyul néz ki. Jó a képcsöve (1600x1280 max!!!) jó az elektronikája (1024x768/85Hz).

Az OSD-je tartalmazza a fényesség és a kontraszt beállítási lehetőségeket is. Szintén lehet színhőmérsékletet , paralelogramma-torzítást(!), rotációt, videojel feszültséget, degausst állítani. Ami ritkaságnak számít az az, hogy lehet az OSD pozícióját, és az időzítését is állítani. Összesen öt gomb van rajta, ezekkel vezérelhető az OSD-je. A képcsöve nagyfelbontású 0,27 mm-es maszkkal, a horizontális frissítése max 70kHz lehet, a vízszintesé max 180Hz. Nem véletlenül a Pro szériában kapott helyet. Az ára már egy kicsit borsosabb mint a többi monitornak, mivel jóval erősebb is náluk: 50000+ÁFA.

Végül a **Panasonic Panasync S70.** Nos a Pana jó monitorokat gyárt, de ez nem sikeredett valami fényesre. Meglepő módon ezt a modellt a P50-es majdnem az összes paraméter tekintetében megalázza. (na jó, a képátmérő kivételével) Külsőre úgy néz ki, mintha a P50-es nagyra nőtt testvére volna, de sajnos nem így van, a max felbontása 1280x1024, a max frissítése 160 Hz, a képcsöve pedig hasonló képet produkál mint a P50-es. Ehhez képest az ára meglehetősen magas: 97000 Ft+ÁFA.

Nos mára ennyi!

Sziasztok:

Mallory

BLUELITE
1138 Budapest,
Váci u. 178.
Duna Plaza

INFO

Drog Enciklopédia

ISMERNI - NEM MEGISMERNI

Az utóbbi hetekben nagyon sokat hallhattunk a drogokról, a készülődő drogtörvény kapcsán. Amennyiben a parlament elfogadja a FIDESZ javaslatát ,akkor európai mércével mérve az egyik legszigorúbb szabályozási rendszer fog hazánkban életbe lépni. Az ellenzők a tervezetben leginkább a fogyasztó megítélését vélik hibásnak, e szerint ugyanis 3 évi szabadság vesztéssel büntethető lenne az egyszeri és éppen rajtakapott fogyasztó is (teszem azt épp a discoból hazafelé igyekezve). Hogy ez jó vagy sem, nem témája a most bemutatásra kerülő Drog Enciklopédiának viszont kétségtelen segít abban, hogy átfogóbb képet kapjunk a kábítószerek hatásáról, a vonatkozó nemzetközi szabályozásokról, vagy az éppen érvényben lévő hazai törvényről. A fejlesztők haladtak a korral és az egész enciklopédiát felpakolták egy multimédiás CD lemezre, aminek megvan azaz előnye, hogy a bemutatója helyet kaphatott a PC Guruban is:). A keretprogram HTML alapú, azzal sincs gond ha valakinek nincsen installált keresője (ami manapság már igencsak meglepő), mert a CD-n megtalálható az IE 4.0-as verziója. A főmenüben aztán mindenki kedvére elindulhat a linkeken, attól függően mi az a téma ami a leginkább érdekli. Böngészheted a definíciókat, az anyagok és botanika témakörben, de az előre megszerkesztett útvonalak egyikét is választhatod (tanár, szülő, új generáció, orvos, rendőr, drogambulancia). A név és tárgymutatóban ömlesztve megtalálsz mindent, az öreg LSD' gurutól kezdve (Leary, Thimoty), az USA kábítószer ellenes politikájáig Bolíviában. Ezzel talán érzékeltettem, hogy mi mindent kapott helyet az Enciklopédiában, ami tényleg megfelel a nevének, mégha egy nem túl rendhagyó formában kerül is a felhasználó kezébe (tulajdonképpen sokkal áttekinthetőbb mint egy könyv). Az ismeretanyag természetesen teljesen objektív, bártan állíthatom, hogy nagy hasznára lehet a tájékozódásban diákoknak, szülőknek, tanároknak, egyszerű érdeklődőknek, talán még a botcsinálta szakértőnek is. A szöveges információk mellet helyet kapott a CD-n egy képtár is, ahol megnézhetjük milyen a Kis Barna Fakógomba vagy megtudhatjuk mi is az a csíkhúzás, hogy néznek ki a drogos pólók. (Erről jut eszembe, hogy miután megnézegettem ezeket a pólós képeket, a COMPFAIR-en láttam egy srácot aki pont az egyik képen látható Marijuanas fölsőben "virított". Alaposan meglepődtem, de legalább tudtam miről is van szó.)

Mind tartalomra, mind kinézetre a CD-t nagyon igényesnek találtuk. További információt a kiadványról a www.epc.hu-n találtok.

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com

Mi a drog? Nézőpont kérdése. Másként látja a vegyész, az orvos, a bűnüldöző, az irodalomtörténész, a közgazdász, a pszichológus, a jogász, a szociálpolitikus, a szülő, a botanikus, a tanár, az addiktológus. Másként szemlélik azok, akik elutasítják, és azok, akik élnek vele.

A tudatállapot-változást kiváltó anyagok világméretű jelenléte gyakran gerjeszt feszültséget, vitákat, akár nemzetközi konfliktusokat is. A DROG ENCIKLOPÉDIA ezekben a kérdésekben természetesen nem tud, és nem is kíván igazságot tenni. Azért jött létre, hogy minél több információt gyűjtsön össze minél több területről azok számára, akik a maguk sajátos nézőpontját kívánják gazdagítani. Hiszen dönteni, ítélkezni, cselekedni csak a megfelelő ismeretek birtokában lehet.

Reméljük, ezen ismeretek hozzájárulnak ahhoz, hogy kevesebben legyenek azok, akik a szabadságukat a drogokkal korlátozzák.

▶ RÉZ ANDRÁS

Karácsonyra DVD?

Fokozatosan javul a helyzet a hazai DVD fronton. Míg az év elején a filmek beszerzésének egyetlen módja az Interneten keresztüli rendelés volt, most már elég besétálnunk egy Keravillba, hogy több tucat film közül válogassunk. Az Intercom karolta fel elsőként a DVD megjelenéseket, majd a Philipsel összefogva közös kampányt indított az új házi mozi elterjesztése érdekében. A Philips az új DVD playerüket ajánlja az érdeklődőknek (DVD 930 Matchline), míg az Intrecom az általa képviselt két nagy kiadó a Warner és a ColumbiaTriStar filmjeit népszerűsíti. Ennek jegyében ha valaki vásárol egy 930-as Philips lejátszót az ajándékba kap 5db. az Intercom listájából kiválasztott Warner filmet. A két cég szigorúan ragaszkodik ahhoz, hogy a termékeiket egyenlőre csak olyan helyen lehessen megvásárolni ahol lehetőség van az új technika bemutatása is. Ebben mutatkozott alkalmas partnernek a Keravill kiskereskedelmi üzletlánc, ahol a jövőben nyugodtan ki tudjuk próbálni milyen is az a DVD által nyújtott kép és hangminőség. Persze a DVD lemezeken tárolt Dolby Surround vagy Dolby Digital (AC-3) hangok élvezetéhez szükség lesz egy erősítőre is, amit szintén beszerezhetünk a Philipstől.

Kicsit kevésbé hivatalosra fordítva szót, a DVD ma már tényleg valóság, amennyire én észrevettem azonban egyelőre sokkal több számítógépes konfigurációban lehet felfedezni a DVD ROM-ot, mint a VHS videók helyén. Ennek nyilvánvaló oka, hogy egy számítógépes DVD-t a szükséges MPG2 kártyával már 60-70eFT-ért meg lehet vásárolni, míg az asztali lejátszók ára egyelőre nem esik a bűvös 150eFt alá. Erre még rá lehet számítani, hogy a régió kód (ami az egyes területek tervezett film megjelenéseit hivatott védeni) az asztali lejátszókban fix, míg a gépen többnyire nem létezik. Rendben van, hogy szükséges a régió kód, csak mondjuk másként látják ezt az USA-ban, hol minden megjelenik azonnal és másként Európában, ahol néha hónapokat kell várnunk egy-egy filmre. Jó hír, hogy az Intercom tervei szerint a '99-es évben a video premierrel egyidőben lehetne megjelentetni a DVD filmeket is. Szerencsére a DVD piac robbanásszerűen nő, az előrejelzések szerint az elterjedése hasonlóan gyors és áttörő lesz mint annak idején a CD lemezé volt.

Mindenesetre most már itthon sem lehet azt a kifogást felhozni, hogy nem veszek DVD-t mert nem lehet hozzá kapni filmeket:). (Az ajánlott bevezető ár is kedvezőnek tűnik a Warner filmek esetén 5000Ft, míg a Columbia 7500Ft.)

Kedvcsinálónak egy válogatott lista a megvásárolható filmekből:

Bérgyilkosok, **Kapcsolat**, **Támad a Mars**, Vírus, Zaklatás, Ha ölni kell, Szenvedélyek viharában, A hálózat csapdájában, **Jumanji**, Larry Flynt a provokátor, Michael Collins, **Interjú a vámpírral**, Összeesküvés elmélet, Pelikán ügyirat, Batman és Robin, stb.

Decemberre várható még a nagy nevek közül a **Space Jam**, januárra az **L. A. Confidental** (yes!), az **Ördög ügyvédje** és a Gömb.

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com

Zene válogató

Végre eljött az idő, hogy kedvenc magazinotokban már ne csak számítástechnikáról olvasattok, hanem némi dallamosabb muzsikáról is. Sőt nemcsak az újságban, hanem a cd-n is találkozhattok ilyen és ehhez hasonló cikkekkel.

TOTAL DANCE 98 (DUPLA CD)

Az idei hónap legnagyobb durranása, mindenképpen a csontig megtöltött, dupla CD-s (145 perces) Total Dance. A 38 sláger között minden táncolni vágyó, megtalálhatja a saját kedvenceit, van itt house (minden formában), funky stb., egyszóval minden ami szem-szájnak ingere: Mousse T.,Blümchen,

Lovestation, Flip Da Scrip, DJ Bobo, ULTRA NATÉ, Lutricia McNeal, Scooter és még sorolhatnám a végtelenségig, egyszóval nem ki hagyható, egyébként a zenéket a DJ Junior és Feaky D válogatták a korongokra. Mindezt még megfejelték egy remekbe szabott, igényesen megtervezett borítóval is!

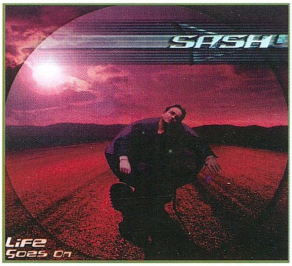
FAITHLESS: SUNDAY 8 PM

A Faithless az Isomnia-val fantasztikus egekig érő sikereket ért el 3 éve (pl. Grammy-díj). Az album megjelenését 25 országot érintő, 18

hónapos monstre turné követte, amellyel a csapat az egész világon elismertette magát. Mi a titka a Faitless-nek tették fel sokan a kérdést akkoriban, a választ a roppant tehetséges Rollo-ban és a női DJ-ként is elismert Sister Bliss-ben kell keresni, akik szinte teljesen egy húron pendülnek egymással és persze Dave Randall gitárossal és Jamie Catto-val. Mostani albumuk szakít nagyon sok régi hangzással és sokkal kiforrottabb, kidolgozottabb mint elődei. Abszolút nem house lemez, annak ellenére, hogy a „God is a DJ" című house sláger (nagy kedvencem) sorra hódít mindenhol. Inkább populárisabb, filozofikusabb, dance-s alapokra hozott hangzással lehet jellemezni a korongot. S egy kis érdekesség a végére: a „Why Go?" című felvételen az ex-Ministry Of Sound-os Boy George is közre működött.

SASH!: LIFE GOES ON

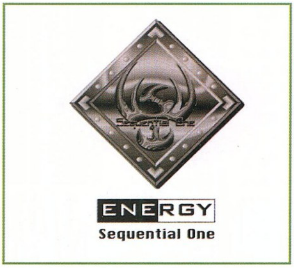
Sascha Lappasen azaz SASH! a fénytechnikusból lett diszkós ismét megtámadta a slágerlistákat, hogy az élre törjön, nincs könnyű dolga mivel az Encore Une Fois-val, a Stay-



jel, Ecuador-ral magasra tette a mércét. Ennek ellenére második albuma is bővelkedik jó felvételekben, stílusa kicsit közelebb került a poposabb dancehez és így még populárisabb lett. A Life Goes-on első két slágerét a La Primavera-t és a Mysterious Time-ot már agyon játsszák a rádió és TV állomások, de Move Mania is hasonló sikerekre számíthat. A Colour The World-ben az euro-dance sztár, fogorvos Dr Alban énekét is felfedezhetjük, de más meglepetéseket is tartogat még a korong többek között egy drum & bass felvételt is a Non Existant Nothing-ot és egy Oliver Momm mix-et a SASH! régebbi slágereiből keverve.

SEQUENTIAL ONE: ENERGY

Bizonyára sokan emlékeznek még az In Da House 2 és 3 két kiemelkedő felvételére, melyet egy hamburgi trió a Sequential One jegyzet, azóta jó néhány slágerük tarolta végig a



VIVA-t és a diszkókat. Műfajára nézve slágeres, pörgős house alapú dance-t játszanak, de megtalálható az Energy-n néhány lassabb dal is. Ja és majdnem elfelejtettem természetesen a két nagysikerű felvétel a Dreams és az Imagination is szerepel a korongon, egy nagyon jó megamix kíséretében melyet Oliver Momm (HR3, 1 Live) készített a csapat eddigi sikereiből (pl.: My Love is Hot, I Wanna Make You).

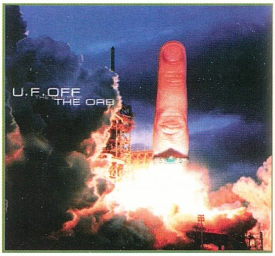
BROTHER"S GONNA WORK IT OUT: A DJ MIX ALBUM BY THE CHEMICAL BROTHERS

A duó most nem egy új albummal lepte meg lelkes rajongó táborát, hanem egy remix CD-vel, amely 5 általuk készített continous mixet tartalmaz, tehát csak mint DJ-k szerepelnek. A mixek hozzák a jól megszokott és bejáratott „Chemicalos", keményebb,

gépiesebb stílust. Különlegessége az albumnak, hogy nem ragad le egy stílusnál, hanem extrémebb (kevésbé közkedveltebb) műfajokkal is megpróbálkozik, így a 80-as évek jellegzetes hangszerei és dallamai gyakran felcsendülnek a mixek folyamán. A múlt és a jelen keveredése 1998-ból.

THE ORB: U.F.OFF (THE BEST OF ORB)

A végére hagytam a hónap talán legérdekesebb, legextrémebb korongját. Nem mással van itt dolgunk, mint acid house-zal, drum & bass-zel és persze ambience-szel, de nem is akármilyennel. A zenekar karrierje 1988-ban indult, amikor a New Yorki Kiss Radio-n először bemutatkoztak progresszív (meglehetősen nehezen definiálható) zenéjükkel. Azóta sok sikert könyvelhettek el maguknak



műfajukban. A The ORB fennállásának tizedik évfordulójából egy „best of" válogatást jelentett meg (72 percben). Saját szavaikkal élve: „Chill out music for clubbers."

freeboy™ / Buffalo Boots

Utility

Az e havi CD mellékleten sok érdekes és hasznos utility-t találhattok. Ezekből emelnék ki most néhányat.

TALVA DOCUMENT EXPLORER V.1.1.17.0

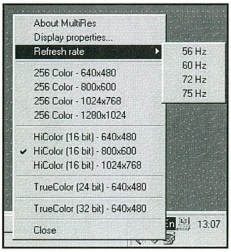
Sokan használják a file-ok managelésére a Windows 95/98 beépített Explorerét. A dolog csak a különféle Commanderekhez

szokottaknak idegen, aki egyből ezzel „kezdett" annak teljesen megfelelő. Persze vannak apróbb hiányosságai, főként a kényelmi szolgáltatások terén. A Talva Document Explorer az eredeti Explorer-t módosítva egy kicsit többet próbál kihozni abból. Az egyik ilyen szolgáltatás, hogy az Eplorer jobb oldali ablakában teljes méretű preview-t kapunk egy dokumentumról.

MULTIRES

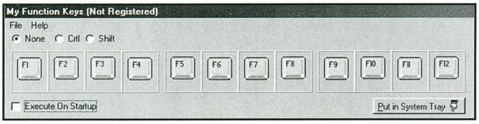
Nagyon könnyen használható programocska, a Microsoft QuickRes kibővített változataként fogható fel. Sok olyan grafikus kártya van, amelyikhez nem adnak semmiféle konfigurációs szoftvert a drivereken kívül. Az ilyen kártyák tulajdonosainak szeretném figyelmébe ajánlani a MultiRes-t, amivel könnyedén bekonfigurálhatják grafikus hardverüket.

Támogatott funkciók:
- képfrissítési frekvencia váltás
- színmélység váltás
- többnyelvű felhasználói felület
- teljes Windows NT támogatás
- többmonitoros rendszerek támogatása 9 db monitorig



MYKEYS - MY FUNCTION KEYS VERSION 2.0.0

Nagyon érdekes, és meglehetősen hasznos utility programocska. Nagy segítséget nyújt például szövegszerkesztés közben, amikor sűrűn kell használnunk bizonyos frázisokat, főként ha ilyenekből több is van (egyhez elég lenne a vágólap). A program segítségével rádefiniálhatunk bármilyen karaktersorozatot a funkcióbillentyűkre, az adott szöveget így egyetlen mozdulattal beilleszthetjük dokumentum anyagunkba. A tároló helyek száma elég nagy, mivel használhatjuk a CTRL, ALD, és SHIFT billentyűkombinációkat is. A program lecsukható a system tray-be (a magyar Windowsban rendszer tálca ???), duplakattintással bármikor előhívható és átdefiniálható. A shareware változatban sajnos csak az F1-F4 billentyűk használhatók, a teljes változatban viszont akár 36 különféle szöveget definiálhatunk le benne.



PS2 RATE

Ezzel a kis programmal a PS2 portra kötött egér sampling rate-jét (mintavételezési frekvenciáját) állíthatjuk magasabbra. Ez alapbeállításban kb. 25 fps, és ez miatt nem látjuk folyamatos mozgásúnak az egérkurzort. A program sokat segít az olyan játékoknál is, ahol nincs beépített mousefilter, mint például a Quake-ben (m_filter parancs). Ez a probléma csak a Windows 95/98 felhasználókat érinti, NT alatt (és esetleg más oprendszer alatt) nincs ilyen gond. A program csak a PS2 portra kötött egereken tud segíteni. Használata a PS2rate.txt file-ban található.

SPEEDKEY

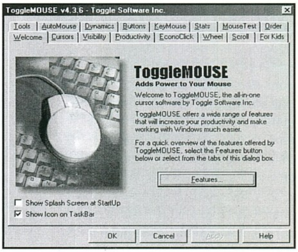
A program írója szerint 10 emberből 9 teljesen elégedett a Windows 95/98 Start menüjével, a programok indíthatóságával. A Speedkey a tizedik embernek készült.

A programok indítására egy sajátos módszert használ. A program elindítás után a system tray-ben landol. Itt jobb-egérgombra előjön egy kis menü. Adott egy Programs folder, amibe a számunkra fontos programok linkjeit kell elhelyezni. Ennyi a beállítás. Ezután az Open menüt kell kiválasztani, és előjön egy kis ablakban az indítómenü. Itt egyszerűen csak ki kell választani a nekünk kellő programot és klikk. A SpeedKey nem az első ilyesfajta próbálkozás, de egészen használhatónak tűnt.

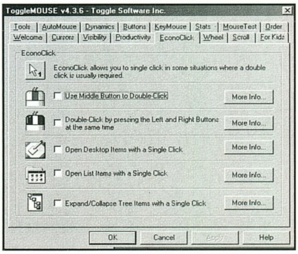
Installálása: egy tetszőleges könyvtárba be kell másolni, és futtatni az EXE filet.

TOGGLE MOUSE

Nem mindenkinek van márkás egere, sőt inkább azt kell mondanom, hogy nagyon kevés ember foglalkozik az egere minőségével. Az olyan embernek, aki otthoni grafikai vagy tervező munkát végez, vagy esetleg „csak" hardcore Quaker, az egér minősége igenis sokat számít. Ez egy dolog. Az egér minősége mellett a másik pozitívum, hogy meglepően jó szoftverek is járnak ezekhez a hardvereszközökhöz. Ha valaki nem engedheti meg magának a márkás egeret, de szeretne egy igazán komoly, jól konfigurálható szoftvert egere mellé, annak a legjobb választás a Toggle MOUSE program. Szinte minden megtalálható benne, amit a komolyabb egerek szoftverei tudnak. Beállíthatjuk a különféle pointermozgásokat, kényelmi lehetőségeket, definiálhatjuk a kerekes egerek (wheel) kerékfunkcióját, stb. A lehetőségek majdnem határtalanok. A program minden szempontból kiváló, bárki csodaegeret varázsolhat a legolcsóbb, ezerforintos egérből is.



Sakman



Dungeon Master

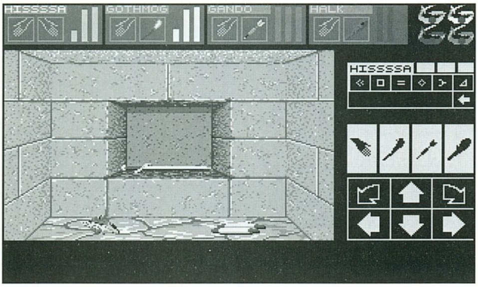
1990 végén járunk. A TV-ben kedd esténként tombol a Twin Peaks és a számítógépesek körében egyre népszerűbb az Amiga. Kedd délután lelkes fiatalok kis csoportja gyűlik össze a Szabó Pál klubban, ahol nagyban folyik a programmásolás. Nincs még BSA és nincsenek PC-k. (Megjegyzem nem is hiányzik senkinek). A kislemezek forgalma soha nem látott méreteket ölt, egy-egy eredményesebb este után 20-30 lemezzel is gyarapodott az amúgy sem csekély gyűjtemény. Lázi barátom és én azonban hiányolunk valamit. Kellene egy program, ami több, mint egy egyszerű lövöldözős játék. Ezek már nem tudnak lekötni minket, s a Stunt Car Racer-ben is megnyertük a bajnokságot. Tudjuk, hogy kell lennie egy játéknak, ami megváltoztatja az életünket. És egy ködös decemberi estén sikerült rátalálni. Igen a DUNGEON MASTER-ről van szó, amit joggal tekinthetünk az RPG-k egyik nagy klasszikusának. Talán ez volt az első olyan program, amiben a tartalom megfelelő formát kapott. Az akkori viszonyokhoz képes remekül néz ki (még ma is rácsodálkozok néhány szörnyre), hosszan tartott, igazi kihívást jelentett. Éjszakákat átjátszottunk vele Lázival, Volt olyan, hogy hajnali háromkor estünk be az ágyba, reggel hétkor indultunk munkába, de kilenckor már a munkahelyi telefonon lógtunk, s másfél órán keresztül elemeztük az éjszakai kalandokat. Ilyen élmények manapság már nem nagyon vannak. Minden hónapban több giga játék jelenik meg, de egyik sem nyújt akkora élményt, mint a nagy öreg, ami egyetlen kislemezen elfért.

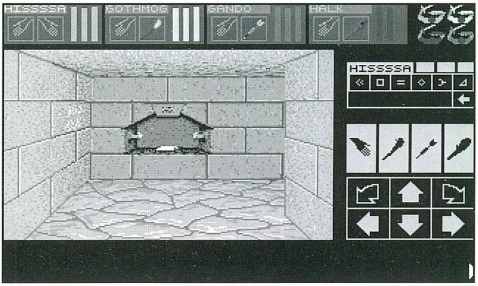
Egyszerűen imádom ezt a programot, s ezért került be a Guru 'oldies' rovatába. Tudja meg a Quake és Red Alert klónokon felnőtt

fiatalság, hogy milyen is egy ilyen klasszikus játék. Igaz ugyan, hogy nincs 3D támogatás benne, s a grafika sem true color, de élmény vele játszani, s szerintem ez a legfontosabb dolog. Kicsit féltem tőle a tesztelés kezdetén, de aztán megnyugodtam. Az a játék, ami eléri azt, hogy hajnali háromkor még ne ragadjanak le a szemeim, az megérdemli, hogy újra írjunk róla. Két részben tervezem a leírást, s igyekszem megszerezni a térképeket is hozzá. A kezelés annyira egyszerű, hogy felesleges szócséplés lenne leírni, inkább menjünk szintről-szintre, s fedezzük fel közösen a Dungeon Master fantasztikus világát.

HALL OF CHAMPIONS

Ezen a szinten választhatjuk ki a hőseinket. Mivel szeretek nosztalgiázni, ezért majdnem ugyanazt a csapatot indítottam, mint nyolc évvel ezelőtt. A két frontember (illetve frontlény) Hissssa és Daroou lett. Ők elég strapabírók, s van egy kevés manájuk is. Véleményem szerint nem árt ha reinkarnáljuk őket. Ez azért jó, mert ilyenkor teljesen nulláról indulnak a képességeik, s csak rajtunk múlik, hogy milyen karakterosztályban fognak jeleskedni. Ajánlott egyébként minden mesterségben profivá képezni őket, hiszen így egyenletesen kapnak mana és életpontokat is. A hátsó sorba érdemes két varázstudót felvenni. Gothmog és Tiggy jó választás, bár Tiggy fizikailag nagyon gyenge az

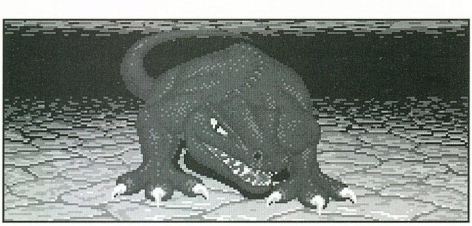




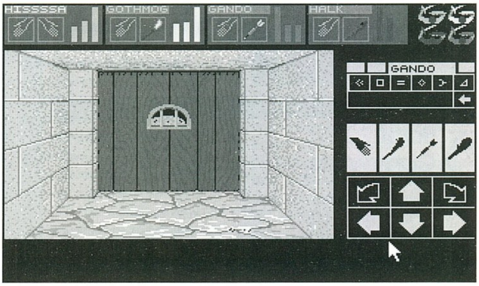
első néhány szinten, tehát nem árt rá vigyázni, aztán idővel előre is rakhatjuk őket, legyen egy minimális harcos képzettségük is.

Megvan tehát a négy hős, most már csak a 14 szintes labirintus bebarangolása van hátra.

AZ első szint igazából csak bemelegítő, mindössze kulcsokat kell összegyűjtögetnünk, s a megfelelő ajtónál használni. Lesz néhány múmia is, de a két harcos könnyedén elintézheti őket. Fáklya helyett használjuk a varázsfényt, így a varázsló képzettségünk fog emelkedni. Ne felejtsük el a harcosokat is tovább képezni mágus szakmában, hiszen nagyon karcsú manával rendelkeznek még. A sikoltozó növények ellen használjuk a puszta kezünket és lábunkat, így a ninja szintünk is emelkedik. Ha okosan fejlesztjük a csapatot, akkor a későbbi szinteken nem lesznek problémáink az ellenfelekkel. Figyeljünk oda nagyon a csapat élelem és vízellátottságára. Éhesen egyik sem fog maximálisan teljesíteni. A talált ruhákkal öltöztessük fel a csapatot, ne járkáljanak pucéran. A papi szintet Tiggy varázsbotjával növelhetjük egészen jó tempóban. Az igazi kalandok a második szinten kezdődnek. Itt össze kell gyűjtenünk öt aranykulcsot. A nagy központi teremből nyílik hat szoba, melyek végén ott vár egy-egy aranykulcs. Ezen a szinten már megjelennek a kék bunkósok és a kőszörnyetegek. Ezek már egy kicsit erősebbek, de a mi partink sem kezdő már. A kőszörnyekkel vigyázzunk, mert akár még mérgezhetnek is. Nagyon figyeljünk oda a falakon található feliratokra és a rejtett kapcsolókra. A nagyítóval a szemet megvizsgálva egy titkos ajtót nyithatunk ki. Hasznos dolog még az iránytű is, a segítségével könnyebben tájékozódhatunk az útvesztőkben. Gyakran előfordul, hogy egy zárt faajtó állja el áz utunkat, látható ajtónyitó nélkül. Ilyenkor ne habozzunk, a sima ajtókat a harcosok könnyedén beszakíthatják. Itt találhatjuk meg az első RA kulcsot, amit feltétlenül tegyünk el. A harmadik szinten a legnagyobb gondot a lila férgek okozzák, de idővel lekaszabolhatók. Itt a legjobb fegyver a balta és a szablya, mindkettő tudja a meele opciót, persze csak megfelelően képzett harcos kezében. Az egyik falikútba be kell dobnunk egy pénzérmét, csak akkor nyitja ki az ajtót. A szellemet csak a des ew varázslattal lehet semlegesíteni (vagy később a vorpal blade-del). Vigyázat, a harmadik szinten nincs kút, nem árt feltankolni a karaktereket. A negyedik és az ötödik szint bizonyos értelemben összefüggnek. A negyediken a zárt ajtók mögött találhatók azok a tárgyak, melyek az ötödik szinten nyitják a nagy terem rácsos ajtaját. Kell majd egy tükör, egy aranypénz, egy íj és egy kék gyémánt. Ezen a szinten jelenik meg először a repülő kígyó. Félelmetes a hangja és a kinézete, de képzett harcosoknak nem ellenfél. A méregköpő gomba csak csapatban ellenfél, a csontvázak meg egyenesen nevetségesek. Az ötödik szinten ismét beindul a kulcskeresés, de nem vészesek a feladványok.



Minos király sírjában ne felejtsünk egy aranyat rakni a fal repedésébe. Gyakran előfordul, hogy a karaktereink lelassulnak. Ez annak köszönhető, hogy a csapatból valaki túl van terhelve vagy súlyosan megsérült. Nem érdemes túlságosan felvértezni a csapatot, hiszen akkor nem bírják el a többi tárgyat. Fegyvereket még nem kell cserélni, a balta és a szablya tökéletesen megfelelnek a célnak. Ezeken a szinteken jó néhány varázsnyakéket találhatunk. Ezek közül néhány megemeli az alaptulajdonságainkat, érdemes ezt leellenőrizni. Ezen a szinten találhatunk két vorpal blade-et is, ami a hetes szint szellemei ellen alkalmazható. Érdekesség, hogy a használatával nem a harcos, hanem a mágus szintünk emelkedik. Lehet, hogy így lehet mágust csinálni előbb említett vorpal blade és a des ew varázslat hatásos ellenük. A múmiák a tüzet utálják a legjobban, lehet fejleszteni ellenük a tűzlabada erősségét. Ám mégis a legveszedelmesebb a tolvaj. Ez a kis szemét össze-vissza rohangál a teremben, s kilopja még a szemét is a karaktereknek. Elég kellemetlen, amikor a vorpal blade-et nyúlja le, s jönnek a szellemek. Tele van lyukakkal a terem, vigyázni kell ne essünk le. Időnként végigrobog egy-egy tűzlabda is, de nyugalom, könnyedén ki lehet kapcsolni. Valahol a terem közepén a földön van egy fém színű kulcs, ezt mindenféleképpen meg kell keresnünk. Innentől kezdve minden szinten találhatunk egy skeleton key-t, mely segítségével megnyithatunk egy rövidebb utat a szinteken. Ezen



a barbárból, akinek nincs manája? Sokan nem tudják, hogy ha puszta kézzel harcolunk és az ellenfelekre egy war cry-t vagyis harci üvöltés engedünk, akkor a papi szintünk emelkedik. Én is most fedeztem fel.

A hatodik szinten található a Tűzbot sírja. Ide kellenek a RA kulcsok, de egyenlőre még csak egy darab van meg. Ne aggódjunk az alsó szinteken megtaláljuk a többit. Ettől a szinttől fogva már alkalmazhatjuk a tűzlabdát is, ami ropogósra süti a legtöbb kreatúrát.

A nyolcas szinttel vigyázzunk, mert elég kemény tud lenni. Tele van múmiákkal és szellemekkel. A már a szinten jól elrejtve található egy remek fegyver a delta, érdemes ezt megkeresni, mert iszonyatosan nagyokat lehet vele ütni.

Azt hiszem egyenlőre ennyi elég. A második részt a következő számban olvashatjátok. Igyekszem megszerezni a térképeket és a teljes varázslatlistát. Addig is jó kalandozást minden Dungeon Master kalandozónak. Természetesen minden felmerülő kérdésre szívesen válaszolok.

Mocsy
jozsef.mocsary idom.hu

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket december 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni. A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

- A CD-ROM-ok árából
- Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155/61

10%

- a CD-ROM-ok árából
- tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

- Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

2N Bt.

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 9403-211

- 5% kedvezmény a szerelési munkákból

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

- Diamond Monster 3D II (Voodo2) 8MB dobozos
36.000,-Ft +ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SPeCi computer Kft.

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

SB Pro

- Komplett számítógép vásárlása esetén SB Pro compatibilis hangkártyát adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 9264-507

- Konfiguráció vásárlása esetén 5% kedvezmény

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER — **Genoa** SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

- Minden GENOA termékre 5%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

NETWORK GAME CENTER
COMPUTER CLUB

JOIN THE GAME

1 ÓRA AJÁNDÉK

JÓZSEF KRT. 70. 1. EMELET
3 1 4 1 6 9 5

Cyber World PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 318-5003, 318-9481
112-es mellék
Mobil: 06-20 9818-670

- 10 % a CD-ROM-ok árából
- 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

Hold Comp

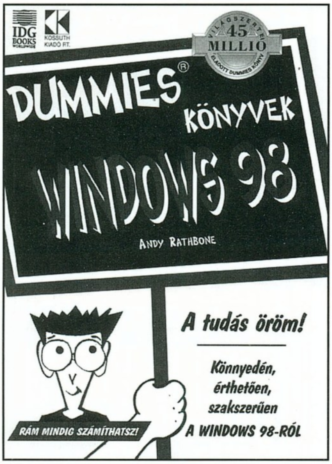
Tel.: 420-6871
06-20 9618-726

- Komplett konfiguráció vásárlása esetén, Budapest területén ingyen házhozszállítás és munkadíjmentes szoftver telepítés

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Könyvajánló

Régóta szerettünk volna egy állandó könyv rovatot "nyitni" a PC Guruban, ezért most örömmel számolhatuk be arról, hogy a 12-es számtól kezdődően ez az oldal rendszeresen vissza fog köszönni, a legfrissebb szakmai kiadványok rövid ismertetőjével. Véleményeiteket a rovattal kapcsolatban szívesen várjuk az alábbi mail címre: pcguru@gamez.pganet.com. (Miről olvasnátok szívesen, mekkora terjedelemben, mehetnek-e angol könyvek, stb. Szerencsére a választék havonta is akkora, hogy lehetőségünk van az aktuális mixet alaposan megválogatni.)



DUMMIES KÖNYVEK WINDOWS 98

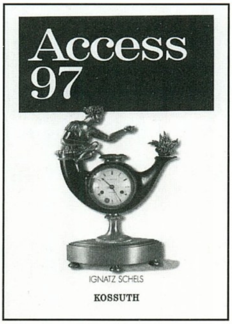
Andy Rathbone könyve egyből belopta magát a szívembe amikor kinyitottam és az első alcím amit megláttam az a következő volt: "Kivágás és Beillesztés cucc (Szavak, képek és hangok áthelyezése). Szóval ez lenne a ctrl+C, ctrl+V:), egyébként az egész könyvre jellemző a könnyed, szlengekkel dúsított hangvétel, ami lehetővé teszi azt, hogy egy olyan egyébként nem túl vicces mozzanaton is nevessünk mint a vágólap használata. Lássuk a bevezetőt, ami mindent elárul a kiadványról:

Ez a könyv abból az egyszerű tényből indul ki, hogy mindig akadnak olyanok akik Windows-varázslókká, számítógéptudorokká akarnak válni. Imádnak társalogni a párbeszédablakokkal. A billentyűzet előtt ülve véletlenszerűen nyomogatják a billentyűket, hátha előkerül a számukra eddig ismeretlen, nem dokumentált programrész (Mi a baja ennek velünk?:))).

És veled mi a helyzet? Már nem vagy egészen járatlan a dologban, ebben biztos vagyok. Sőt, tény, hogy sokkal képzettebb vagy, mint amennyire egynémely számítógép megkívánja. Képes vagy elbeszélgetni a szomszédaiddal anélkül, hogy közben arról motyognál: kéne egy pizzát rendelni az Interneten. Amikor azonban szóba kerül a számítástechnika, illetve a Windows, már nem találod élvezetesnek a csevegést. Haza kívánkozol, eszedbe jutnak a tennivalóid, például, hogy fel kellene töltened a macska vizes tálát, meg aztán szívesen pihennél is egy keveset. Eszedbe se jut, hogy ezen változtatni kellene, pedig semmi sincs rosszabb ennél.

Nos, ilyen helyzetben lehet segítségedre ez a könyv. Nem próbál Windows-mániákussá változtatni, de olvasás közben felszedegethetsz belőle néhány hasznos számítástechnikai információt. Ahelyett, hogy a Windows 98 szakértőjévé lennél, inkább megtanulhatod belőle, hogyan használhatod gyorsan, értelmesen, és a lehető legkevesebb izgalommal ezt a rendszert, s így marad időd az élet fontosabb dolgaira is.

Ár: 2300Ft.



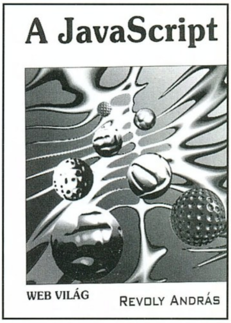
IGNATZ SCHELS - ACCESS 97

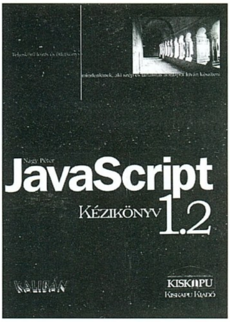
A mindennapi életben - akár otthon, akár a munkahelyükön rengeteg adattal találkozunk, melyek közül a legfontosabbakat igyekszünk valamilyen módon meg- vagy feljegyezni - például telefonjegyzékbe, naptárba, receptkönyvbe. A számítástechnika korában azonban ezeknél a hagyományos eljárásoknál jóval hatékonyabb és egyszerűbb megoldás is létezik, mégpedig az adatoknak úgynevezett adatbázisokban való tárolása. Egy jól felépített adatbázis nagyon egyszerűvé teszi az adatok bevitelét, különböző szempontok szerinti csoportosítását, elemzését, lekérdezését, és a kimutatások nyomtatását. Az Access 97 a relációs adatbázisok létrehozásának és kezelésének alapjaival ismertetni meg az olvasót. Ignatz Schels egy minta-adatbázis bemutatásán keresztül általános áttekintést ad, majd lépésről lépésre bevezet az adatbázisok létrehozásának különböző fázisába. A könyvet áttanulmányozva az olvasó képes lesz arra, hogy a legegyszerűbb személyes adattáraktól kezdve a bonyolult raktár- és rendelésállományok nyilvántartásán keresztül a számlák kinyomtatásáig minden feladatot adatbázisa segítségével megoldjon. A szerző az Access 97 program könnyű és gyors elsajátításához szokatlan módszert választott: nagyon kevés szöveggel és nagyon sok ábrával könnyíti meg a tanulást.

Ár: 2100Ft.

JAVASCRIPT

Két újdonság jelent meg e témában. Az egyik a Panem kiadó A JavaScript-je, Revoly András tollából, a másik pedig a Kiskapu Kiadó JavaScript 1.2 Kézikönyve Nagy Pétertől. Utóbbi már a második kiadását éli, csupán egy csöppet modernizálódott. A két könyv közötti lényeges különbség a felépítésben rejlik. A Revoly féle könyv inkább egy





referenciakönyv jegyeit hordozza, míg a Nagy Péter által írt inkább az ötletek, használható kis programocskák átadását tartja szem előtt. Ha valaki megkérdezné tőlem melyiket vásárolja meg, a válaszom (ez mindig bejön) az volna, hogy lapozzon bele mind a kettőbe és amelyik jobban megtetszik. A Revoly András féle egy rövid kis FAQ-t is tartalmaz, míg a Nagy Péter féle hangsúlyt fektet a programok használhatóságára is (melyik böngészővel, melyik verzió működik rendesen, stb.)

A két könyv között árban nincs túl nagy különbség, Revoly András könyve 1900 Forint míg Nagy Péter műve 1450 Forint.

Kiskapu Kft.
1081 Budapest,
Népszinház u. 29.
www.kiskapu.hu

Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

- □ 1 év előfizetés CD-vel 9000 Ft
- □ 1/2 év előfizetés CD-vel 4500 Ft
- □ 1/4 év előfizetés CD-vel 2250 Ft
- □ 1 év előfizetés CD nélkül 4960 Ft
- □ 1/2 előfizetés CD nélkül 2480 Ft

Az aktuális előfizetési kedvezmények az újságban találgatók meg.

Név: ....

Cím: ....

sPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- AMPTRON Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, WD, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Trio 3D 4MB SGRAM	5.600,-
Cyrix 200 MX	9.940,-
24x CD ROM	7.980,-
Pentium II EX alaplap AT/ATX + Sound	16.240,-
Pentium TX4 AGP 1Mb Cache + Sound 100MHz	14.580,-
Pentium II ABIT BH6 alaplap	27.000,-
Intel Pentium II Celeron 266 CPU	17.500,-
ASUS RIVA 128 4MB SGRAM + TV AGP	14.580,-
Intel 740 AGP 8MB SDRAM	12.420,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	64.240 Ft-tól

Gépbővítést, átalakítást akár azonnalra is vállalunk.

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu

Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink az november 11-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

Megrendelőlap

Extra karácsonyi akció!!!

E3 CD 98 (2 CD)	Extra akció!!!	1390,-	□
3Dfx CD 2	Extra akció!!!	990,-	□
Drivers - Patch - Cheat CD 2	Extra akció!!!	990,-	□
3D GAMES	Extra akció!!!	400,-	□
CD GURU 99/1 (2CD, teljes játék, poszt.)	ÚJ!!!	995,-	□
CD GURU 98/6 (2CD, teljes játék, poszt.)	Extra akció!!!	800,-	□
CD GURU 98/1,2,3,4 (/db)		500,-	□
CD GURU 97/3,4,5,6 (/db)		400,-	□
PC GURU 98/3,4,5,6,7,8 (CD-s) (/db)		600,-	□

□ utánvétellel kérem □ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

Ready® COMPUTERS

READY COMPKER KFT. BP. V. VADÁSZ U. 36.

Nyitva:Hétfő-Péntek: 9^{30}-18 Szombat: 9-13

Telefon: 3 3 1 - 0 5 1 8, Fax: 3 1 1 - 8 6 7 1

www . ready . hu ready @ alarmix . net

Részletes árlista: 2 3 3 3 - 6 6 6 / 1 3 1 0 #

SZÁMÍTÓGÉPEK

AKTUÁLIS RAKTÁRKÉSZLETÜNKBŐL MUNKATÁRSAINK SEGÍTSÉGÉVEL ÖSSZEÁLLÍTHATJA AZ ÖN IGÉNYEINEK LEGINKÁBB MEGFELELŐ KONFIGURÁCIÓT AMELYET 24 ÓRÁN BELÜL ÁTVEHET VAGY AKÁR HÁZHOZ IS SZÁLLÍTJUK ÉS ÜZEMBEHELYEZZÜK

A GARANCIA 1 + 2 ÉV ÉS **TÉRÍTÉS ELLENÉBEN HELYSZINEN IS IGÉNYBEVEHETŐ.**

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-9-413-453

Super-Sonix Bt.

Megnyílt Magyarország legszínvonalasabb és legolcsóbb videojáték boltja a Teréz krt. 11-13 szám alatt az alagsorban.

Supersonikus **akciókkal** és **törzsvásárlói kedvezményekkel** várunk.

Ha kérdésed van,hívd a 06 20 9834401-es számot,faxot a 06 30 9170927-es számra küldhetsz.

PlayStation Nintendo Sega

Dreamcast !

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

GÉPÁTÉPÍTÉS:

!!!AMD 6K2-300+Epox Via MVP3 AGP 100MHz /nem ATX/!!!

37.000,- Ft-tól

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

FIFA'98 BAJNOKSÁG!!!

1998. DECEMBER 21-23-IG!

LURDY HÁZ, ELSŐ SZINT

NEVEZÉSI DÍJ: ***1.000 FT***

TOVÁBBI INFO ÉS NEVEZÉS A GAMELAND ÜZLETEKBEN:

BUDAPEST, XX. KER BAROSS U. 55. TEL.: 284-14-71

BUDAPEST, VII. KER. ERZSÉBET KRT. 21. TEL.: 06-209-441-564

TÁMOGATÓK:

LURDY HÁZ, Gameland, Ecobit, PC GURU

LEGYÉL TE A BAJNOK!

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon.: 06-20-9-344-391 Faxbank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Év végéig szombaton is nyitva 10-13 óráig !

14" Licom SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" Adlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 32 x-es IDE CD drive	9.600,-
2.1 GB Samsung winchester	19.600,-
5.2 GB Quantum winchester	30.800,-
Pentium II Tomato EX alaplap	14.960,-
Pentium II ASUS L97-B EX alaplap	21.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	15.920,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	18.960,-
ASUS Riva 3000 128 AGP 4MB	13.920,-
Matrox G-200 AGP 8MB SD RAM	21.600,-
Sound Blaster 128 PCI dobozos	12.400,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	**115.200,-**

Pentium II alaplap,PII 266 Celeron,32MB SDRAM 2.1GB S. HDD, 1.44 FDD, Mini t., S3 AGP 4MB, 32xCD-drive, SB16, 14" SVGA, 105g.klav.

Trans-Am használt 486: 39.920,- 48.000,-

486SX25 - DX2/66, 8-16MB, FDD, baby ház, 210-340 HDD, PCI VGA, 15" digitális monitor

Használt számítógép és alkatrész kiárusítása !

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 486-tól Pentium II 450-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

Hardware news

HAZAI HELYZET

A múlt hónapban ígértem, hogy magyar vonatkozású hírek is lesznek. Több céggel is felvettem a kapcsolatot és sok-sok ígérettel lettem gazdagabb. Hírrel azonban alig. Mindössze két cég vette a fáradtságot (egyelőre), hogy új termékeit bemutassa (és mondjuk ki: ezzel ingyen reklámozza magát). Remélem ez később változni fog, és ezúton ismét felhívom a figyelmet, bármilyen itthoni hardver hírt szívesen veszünk. (Persze, ha marad ez a gazdasági paradicsom, ahol nincs szükség reklámra sem *...)

HÍREK A SERCO KFT-TŐL

A fenti cégtől két hírt is kaptunk az első a Dolby-val kapcsolatos (nekem nagyon tetszett ezért szó szerint idézem):

„A hagyományos surround-hang technológia teljesítményi paramétereit újradefiniáló lépésként a Lucasfilm és a Dolby Inc bemutatta a közösen tervezett 6+1-csatornás mozi-hangrendszer formátumát, a Dolby Digital -Surround EX -et. A hagyományos formátum alkalmazásakor a hangtér hátsó része csak elmosódott hangképet adott, csak nagyjából meghatározható irányból jövő hangokkal. A Dolby Digital -Surround EX formátum alkalmazásával a surround-hangok középső információját külön hangszóró adja vissza, míg a hátsó-jobb és hátsó-bal hangokat a terem oldalán levő hangszórók adják. Ennek az elrendezésnek az alkalmazása a hangmérnököknek (hangtervezőknek) valódi szabadságot ad precízen elhelyezett és simán mozgó hangeffektusok alkalmazására.

Az új hangrendszer debütálása George Lucas 1999 május 21.-én bemutatásra kerülő új filmje lesz, a Csillagok Háborúja: Első rész - a Fantom Menace.

A ShowEast kiállításon jelentették szintén be, hogy decemberben új Dolby Digital mozi-trailer jelenik meg a mozikban, Rain (Eső) címmel. A felvételeket a San Francisco Szimfónikus Zenekar és a San Fransisco Opera 40 tagja részvételével készítik a Dolby Inc. San Francisco-i központjában. A keverést a Lucas Digital Ltd leányvállalata, a Skywalker Sound végzi."

A másik hír a 99 első negyedévétől kapható, Fujitsu notebookok csúcsmodelljéről értesít:

Fujitsu LifeBook X450

A Fujitsu hordozható számítógépei mindig is a legjobb minőséget képviselték. A cég a csúcstechnológiát applikálja ezekbe a kis dobozokba. A címben szereplő notebook fontosabb jellemzői:

-300 MHz Pentium II

-64 MB ECC SDRAM (hibajavító memória)

- cserélhető 8 GB-os S.M.A.R.T. technológiájú (hiba előrejelzés) winchester amely mellé még egy ugyanolyan beépíthető

- cserélhető „Combo" modul, amely tartalmaz egy „SuperDisk"-et (LS-120 támogatás) és egy 1,5x DVD-ROM meghajtót

- 14,1" XGA TFT display, 1024x768-as maximális felbontással

- ATI 3DRAge LT Pro grafikus vezérlő (2x AGP 4MB SGRAM), amely a külső monitoron 1600x1200 felbontásra képes 65K színnel 85Hz-es képfrissítéssel

– Fast Ethernet vezérlő

– Lilon elem (+duál elem támogatás), 2 elemmel 3 órát bír

- méret és súly: 312x260x62mm, 3.9kg

Az egy notebooknál luxust jelentő jellemzőket még sorolhatnám (S-Video in, S-Video out, Composite Video out...), de azt hiszem, ennyi is meggyőző volt. Árat sajnos(?) nem tudok mondani.

Serco Kft (Tel: 311-2266),
1066 Budapest, Ó u. 46.

HÍREK A MACRODA KFT JÓVOLTÁBÓL

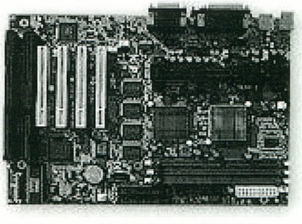
A Macroda Kft, mint az ASUS kizárólagos hazai disztribútora, az ASUS cég RIVA TNT alapú kártyáiról küldött ismertetést. Összehasonlítva a V3400TNT névre hallgató sorozatot a többi TNT alapú kártyával, több lényeges különbséget lehet felfedezni. Négy különböző modell létezik:

- AGP-V3400TNT/8MB a legegyszerűbb modell

- AGP-V3400TNT/TV/8MB: Video-In + TV-Out csatlakozókkal felszerelt olcsó modell

- AGP-V3400TNT/16MB: akinek nincs szüksége tv kimenetre, de igényli a nagy memóriát annak ez a kártya jelentheti a megoldást

- AGP-V3400TNT/TV/16MB: a csúcsmodell Video-In + TV-Out csatlakozókkal



A család minden tagja képes 250 Hz-es képfrissítésre 640x480-as felbontáson. Az egyértelmű, hogy jelenleg a 2D/3D gyorsítók piacán a TNT alapú kártyák viszik el a pálmát. De melyik a legjobb? Az ASUS szerint sebességben és extrákban is az ő kártyájuk emelkedik ki a mezőnyből. A sebességet igazolni nem tudom, de lássuk az extrákat:

- 8/16 MB-os változatok

- TV-re kötve is Bootol

- Egyszerre használható monitoron és TV-n

- Aktív hűtés (ventillátor)

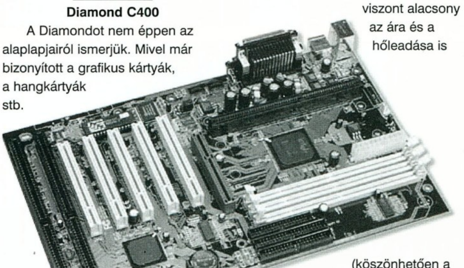
- Videó bemenet stb.

Macroda Kft (214-2392)
1013 Budapest, Attila u. 63.

ALAPLAPOK

Diamond C400

A Diamondot nem éppen az alaplapjairól ismerjük. Mivel már bizonyított a grafikus kártyák, a hangkártyák stb.



terén valószínűnek tűnik, hogy az alaplapjai sem lesznek rosszak. A paraméterek nem mutatnak semmi különöset: BX chipset, 66/100 MHz-es órajel, 2,5x-4,5x-es órajel-szorzó, 3 SDRAM, 5 PCI, 2 ISA foglalat. Az biztos, hogy ez nem a tuningolók alaplapja lesz, viszont a megbízhatóságához nem férhet kétség.

EPOX EP-BXT

Az EPOX alaplapja olcsó megoldást kínál azoknak, akik megelégednek egy átlagos 3D kártya képességeivel is. A vásárló három legyet üthet egy csapásra, ugyanis az alaplapra i740 grafikus chipet és Yamaha YMF724E hangkeltő chipet integráltak (mindkét chip 3D-s képességekkel büszkélkedhet). A paraméterek: BX chipset, 66/100 MHz-es órajel, max. 5,5x-es órajel-szorzó, 3 SDRAM, 4 PCI, 2 ISA foglalat.

PROCESSZOROK

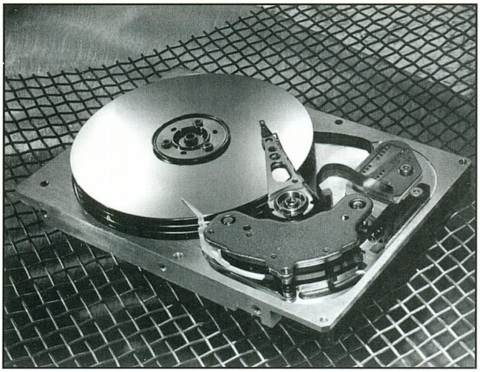
AMD K6E

A K6-os processzorok családjának új tagja a K6E, amely 0.25 mikronos technológiával készült. A főként hordozható számítógépekbe szánt chip nem tartalmazza a 3Dnow! utasításokat, viszont alacsony az ára és a hőleadása is (köszönhetően a 0,25 micronnak). A processzor 233 és 266 MHz-es változatban kerül majd forgalomba, 81 és 84 dolláros darabonkénti áron (1000 darabos tételben).

WINCHESTEREK

Seagate Medalist 17240

Új 17 GB-os modellt mutatott be a Seagate, a Medalist család tagjaként. A winchester korongjai 4,3 GB kapacitásúak. Az átlagos elérési ideje 9 milliszekundum és 512 KB-os pufferrel rendelkezik. Az Ultra ATA interfésznek köszönhetően 33 Mbyte/sec az adatátviteli sebesség. A S.M.A.R.T kapacitást „level III"-ra bővítették, amely előrejelzi és kijavítja a hibákat. A meghajtók megjelenése a jövő év első negyedévére várható és azt ígérik, ha megjelennek a megfelelő



chipsetek, akkor ULTRA ATA/66 interfésszel is fel fogják szerelni.

WD Enterprise 18.3GB Ultra2 SCSI

A Western Digital is új merevlemezeket jelentett be. A 18.3

GBos winchester 3.5-inch magas és 7,200 RPM forgási sebességgel rendelkezik, csatoló felülete Ultra2 SCSI. A boltokban január környékén lesz kapható. Csakúgy, mint a Seagate-nél, itt is nagy hangsúlyt fektetnek a hibák előrejelzésére és kiküszöbölésére (S.M.A.R.T., ECC, Data Lifeguard™, ezek mind-mind olyan technológiák, amelyek az adatvesztés elkerülését segítik elő.) .Ezen kívül a drive figyeli a hőmérsékletét és ennek megfelelően szabályozza a működését, megóvva így a túlmelegedéstől. A sebesség növelését többféle technikával segítik, ilyenek az adaptív cache-elés, a parancs előfeldolgozás stb. és a 6.9 milliszekundumos átlagos elérési idő.

GRAFIKUS KÁRTYÁK (CHIPEK)

ATI Rage128

Két új chipet is szándékszik megjelentetni az ATI. A RAGE 128 GL nagyteljesítményű munkaállomások OpenGL eszköze és teljesítményéhes játékosok fegyvere lehet. Erre épülő kártya lesz az ATI XPERT 128 16MB RAM-mal (irodákba), az ATI RAGE MAGNUM 32 MB RAM-mal (munkaállomásokba) , valamint az ATI RAGE FURY 32 MB memóriával(ez utóbbit szánják igazán a játékosoknak). A RAGE 128 VR az otthoni PC-k 2D/3D olcsóbb megoldása lehet. Ezek az első olyan chipek, amelyek támogatják a DDR SGRAM-okat és az SDRAM modulokat. Minket főleg a GL változat érdekelhet, lássuk, mit lehet még tudni róla! A cég képviselője szerint, a chip alapjaiban az Nvidia TNT-éhez hasonló megoldással nyújt robosztus teljesítményt (2 pixel/clock…) Impozáns tulajdonsága, hogy hardveresen dekódolja az MPEG-2/DVD filmeket. Optimalizálták a DirectX 6.0-hoz és az OpenGL-hez is. A chipre épülő kártyán max. 32 MB 100 MHz-es SDRAM memória kaphat helyet. A chip 0,25 mikronos eljárással készült (így nincs szükség még hűtőbordára sem). Rendelkezni fog a textúra tömörítés képességével is, de nem az S3 megoldását, hanem a P owerVRS2-ét követi. A kártya PCI-os és AGP-s verzióban is meg fog jelenni. (Megkérdezték az ATI illetékesét, hogy a 32 MB memória mellé minek az AGP mire a válasz ez volt: „az olyan játékok, mint az Unreal, a SIN, vagy a Prey bármennyi memóriát könnyedén felfalnak…") Minden driver (OpenGL, D3D) fog tartalmazni 3Dnow! támogatást is.

Aztech VGS3D

A hangkártyáiról ismert (legalábbis számomra) távol-keleti cég beállt azok sorába, akik szerint az S3 Savage 3D lehet az üdvözítő megoldás. A kártya fő erőssége - a chip már ismert jó tulajdonságai mellett – (lásd az előző számot, ahol teszteltünk egy ilyen kártyát) az ára lesz valószínűleg. Meg kell jegyeznem, hogy az Aztech nem egyenlő dzsunka, tehát a minőséggel (remélhetőleg) nem lesz baj.

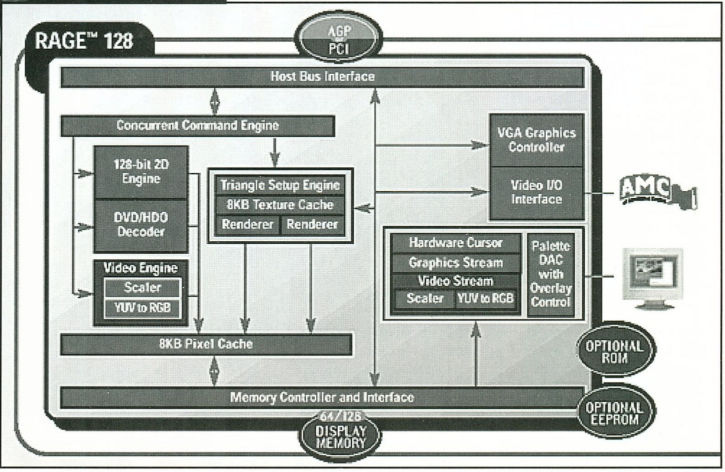
CardexPert GX3

Emlékeztek még a Cardex Dragonra? (Az első 3dFX-es kártyám volt…) Nos a Gainward (ez a gyártó cég neve) is S3 Savage3D chipet választott új kártyája alapjául. Tulajdonképpen szinte lemásolhatnám az Aztech kártyájánál leírtakat, de ez a kártya már kapható és tényleg olcsó (160 $). Ami nagy különbség, hogy rendelkezik TV kimenettel is.

Hercules Dynamite TNT

A Hercules INC. is beállt az Nvidia TNT chipre épülő kártyákat gyártók sorába. (Úgy tűnik jól tette, de nem lesz ez egy kicsit későn?) Az integrált 250 MHz-es DAC és a 16 MB RAM lehetővé teszi az alábbi táblázatban felsorolt értékeket.

Felbontás	Színek száma	Képfrissítés (Hz)	Monitor Scan Range (kHz)
1920x1200	16.7M 65,536256	60 60-75 60-75	78 78-100 78-100
1920x1080	16.7M 65,536256	60-72 60-85 60-85	72-85 72-100 72-100
1600x1200	16.7M 65,536256	60-75 60-75 60-85	78-100 78-100 78-110
1280x1024	16.7M65,536256	60-100 60-100 60-100	64-110 64-110 64-110
1152x864	16.7M65,536256	60-120 60-120 60-120	57-110 57-110 57-110
1024x768	16.7M65,536256	60-120 60-120 60-120	48-100 48-100 48-100
800x600	16.7M65,536256	60-144 60-144 60-144	38-100 38-100 38-100
640x480	16.7M65,536256	60-160 60-160 60-160	31.5-85 31.5-85 31.5-85



SP3D

A SPEA név valószínűleg nem ismeretlen azok előtt, akik valamennyire is tájékozottak a grafikus kártyák piacán. A németországi cég kártyáit a Diamond vette át és új cég született

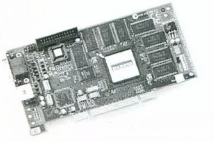
a SPEA hamvaiból: az SP3D. Az SP3D 2 éve dolgozik a 3D-s fejlesztésen és a Philips a fő befektetője. Azt hiszem a chip jellemzői önmagukért beszélnek (persze nem lesz egy olcsó mulatság, hiszen grafikus munkaállomásokba szánják):

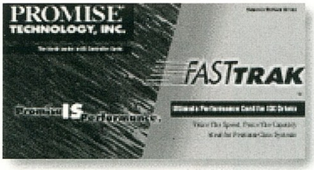
- 32bit RGBA, 32bit Z, 32bit Texture
- max. felbontás 1600 X 1200 85Hz-en
- memória - SDRAM vagy SGRAM 16 tól 128MB-ig (beleértve a DDR-t)
- sebesség: 1 Gp/sec pixel fill rate, 10M Texel/sec (minden effekt bekapcsolva)

Az első tesztpéldányok 1999 első negyedévében várhatóak.

Diamond Viper

A Diamond nem ül a babérjain (már ami a Viper V550-et illeti), ugyanis bejelentette a TNT chipsetre épülő kártyájának egy módosított változatát, amely támogatja a megjelenítést az LCD (lapos és digitális *) monitorokon. A kártyán egy ún. ASIC (Application Specific Integrated Circuit) van összekötve a TNT-vel, lehetővé téve, az ezen monitoroktól elvárható szuper-éles kép megjelenítését.





VEGYES FELVÁGOTT

Diamond HomeFree hálózati kártya

A Diamond hálózati kártyája nem igényel kábelezést, ugyanis egyfajta

adó-vevőként működik. A kártyák maximális távolsága 150 láb és nem zavarják őket a rádiótelefonok sem. Ami talán kérdéses lehet: elég lesz-e a játékokhoz az 1Mbps-os átviteli sebesség? A Diamond szerint igen. (Hmm...)

FastTrak: Ultra ATA/EIDE Multimedia Disk Accelerator

A Promise Technology INC. címben szereplő terméke egy IDE RAID vezérlő. A RAID-ről egyébként elég annyit tudnotok, hogy egyfajta technika az adatvesztés elkerülésére, amelyet több winchester összekötésével és különböző trükkök segítségével érnek el, lehetővé téve, hogy ha az egyik merevlemez megsérül, az adatok visszaállíthatóak legyenek. Ez a vezérlő a RAID 0-t (Striped Mode), a RAID 1-et (Mirroring) és a RAID 0+1-et tudja. Az adatbiztonságon túl gyorsít is, a tesztek szerint sebességben maga mögé utasítja a legtöbb winchestert. Igen előnyös tulajdonsága, hogy egyszerre 4 winchestert tud kezelni, amelyeket képes az operációs rendszer felé egy drive-ként mutatni. Így az alaplapra integrált vezérlővel együtt akár 8 merevlemez is lehet a gépünkben.

Gravis Stinger Laptop Game Pad

A Gravis olyan gamepadot mutatott be, amelyet direkt a laptopok számára fejlesztettek ki. A Stinger névre hallgató eszköz funkcionálhat joystickként és egérként is attól függően, hogy mit követel meg a játék. A gamepad bármilyen soros portra köthető (ez minden laptopon van). A mai színvonalnak megfelelően, mind a tíz gombja programozható a „Gravis Xperience" szoftverrel. Az ára 40 $ körül lesz.

NEC MultiSync E750 monitor

Új 17 inch-es (16 a valódi képméret, mint megszokhattuk) monitort jelentett be. A megjelenítő kisebb helyet foglal, mint elődei, köszönhetően az új, rövidebb képcsőnek (CromaClear CRT). A képpontok mérete 0,25 mm. A NEC monitorainak képminősége mindig is kiváló volt, de ennek megfelelően az áruk is magas. Ennek a modellnek a bevezető ára 549 $ lesz.

Plextor CDROM meghajtók

Az SCSI felületű CD-ROM olvasók és írók piacán a PLEXTOR vitathatatlanul az egyik legjobb. Legújabb olvasójuk az UltraPleX 40max 40x-es sebességgel működik (elsőként az SCSI piacon), lehetővé téve a 6000 kB/sec adatátvitelt. Az adatok hozzáférési ideje is imponáló: 85 ms. A CAV technológiának köszönhetően a sebesség minimum 17x. A drive képes 24x grabbelésre is. Bejelentettek még egy 8x írót (PlexWriter 8/20) és egy újraírót (PlexWriter 4/2/20) is. Az előbbi , mint a neve is mutatja 8x-an ír és 20x-an olvas, egy lemezt kb. tíz perc alatt ír tele. Decemberben lesz kapható, 569$ lesz a belső 659 $ a külső egység ára. Az PlexWriter 4/2/20 a cég első újraírója, 1999 januárjában jelenik majd meg.

Yamaha CRW4416

A Yamaha bejelentette a világ első 4x sebességű cd újraíróját. Az író 4x-en ír, 4x-en újraír és 16x-an olvas. További öt új drive-ra lehet

CRW4416SX
CD-RW Drive

még számítani a közeljövőben, melyek mindegyike új rekordokat fog dönteni, állították a cég illetékesei.

Lóti
batthyg@elender.hu

Diamond Micronics alaplapok

A RÉGI-ÚJ ALAPLAP-PROFI

A Micronics egy nagy amerikai elektronikai gyártó, mely hosszú évekig vezető szerepet töltött be ezen a téren. Az Intel, a Microsoft és a számítástechnikai iparág más meghatározó óriásai által bejelentett technikai újdonságait felhasználó alaplapokkal általában elsőként a Micronics rukkolt ki, messze a többi gyártó előtt. Emellett azonban a minőséggel is törődtek, így a gyors reagálás és fejlesztés nem ment annak rovására. A Micronics alaplapjai számítottak hosszú ideig a legmegbízhatóabbnak és számos neves gyártó is elkezdte beépíteni gépeibe azokat. Az alaplapok mellett grafikus kártyákat is gyártottak, övék volt az Orchid. Mintegy másfél évvel ezelőtt pénzügyi gondok adódtak a cégnél, aminek az volt az eredménye, hogy számos fejlesztő elment, pl. a későbbi Supermicro alapítói.

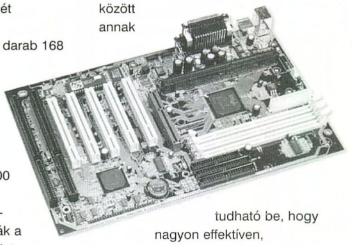
A Diamond, mely induláskor csak grafikus kártyákat gyártott, és ezen a téren az egyik vezető cég lett rövid időn belül, az utóbbi két évben nagyon megerősödött, és kibővítette tevékenységét. Felvásárolta a Supra-t, mely a US Robotics mellett az egyik legelismertebb modem-gyártó, elkezdett hangkártyákat is gyártani, és idén a nyár végén megvette a Micronics-ot. A felvásárlás célja kettős volt, egyrészt így jelentősen kibővítette a termékválasztékát, másrészt az egyik legpatinásabb alaplapgyártóval gazdagodott birodalma. A megvásárlással egy időben természetesen változtatásokat is eszközölt a cégnél, hogy a termékeik ismét a legjobbaknak számítsanak az alaplapok között, hiszen a Diamond filozófiája a tökéletes minőség. Megerősítették a fejlesztői gárdát, és pénzügyileg is megtámogatták a céget. A beavatkozás eredményei már most is érzékelhetők – a Diamond Micronics név alatt kifutott alaplapok a régi idők Micronics alaplapjainak jellemzőit idézik. Gyorsak, korszerűek, számos egyedülálló funkcióval rendelkeznek, és mindenekelőtt nagyon megbízhatóak.

MICRONICS C400

A Micronics C400 egy Intel BX chipset-es alaplap, Award flash BIOS-szal, mely a fent leírt alapvető tulajdonságokon túl a következő funkciókat tudja:

Fogadja az Intel Celeron processzorokat 233 és 333 MHz között, és a 233 illetve 450 MHz közötti belső órajelű Intel Pentium II processzorokat. Az alaplapon az Intel BX chipset dolgozik, mely a 66 és a 100 MHz-es külső (FSB) processzor-órajel használatát is támogatja. A ma elvárható funkciók, mint EDO és SDRAM támogatás, Wake-on LAN csatoló, UltraDMA/33 harddisc interface, SB-Link csatoló, valamint hardware monitoring támogatás és a hozzá szükséges hűtő-csatolók mindegyikét beépítették a C400-ba.

Az alaplapon három darab 168 tűs DIMM memória foglalat kapott helyet, melyekben összesen maximum 768 MB RAM-ot tud lekezelni az alaplap, és a memória órajelét (66 MHz vagy 100 MHz) a felhasználó választhatja meg. Bővítő-helyekkel is bőven ellátták a C400-at: két darab ISA slot mellett 5 db! PCI slot-ot raktak rá (ebből egy darab PCI/ISA megosztott) és egy 32-bites, 2X AGP slot is megtalálható az alaplapon. Az öt darab PCI slot-nak manapság egyre inkább jelentősége lesz, mert pillanatok alatt fel lehet tölteni, grafikus kártyákkal, gyorsítókkal, modern PCI-os hangkártyákkal és hálókártyákkal a szabad helyeket. Természetesen a ma már standard USB csatolók sem maradtak le, hogy az egyre többféle USB-s periféria, mint pl. monitor, hangfal, joystick, stb is csatlakoztatható legyen az alaplaphoz. Az alaplap az eddigi tesztek során hozta azokat a dolgokat, amiket vártunk tőle: mind az öt PCI slot-ot kihasználva is abszolút problémamentesen, megbízhatóan működött, ami többek között annak



tudható be, hogy nagyon effektíven, takarékosan kezeli az IRQ-kat, így minimalizálja az összeugrások lehetőségét. A Micronics C400 teljesítménye minden téren igen jó volt, felvette a versenyt a szintén BX chipset-et használó Supermicro és egyéb minőségi alaplapokkal.

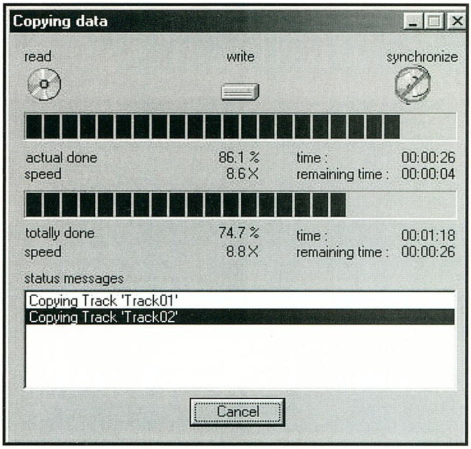
MICRONICS C300

A Micronics C300 szintén Pentium(R) II és Celeron processzorok fogadására képes alaplap, mely az Intel 440LX chipset-et használja. A Micronics C400-hoz hasonlóan ezen is 5 darab PCI slot kapott helyet, de a BX chipset néhány extra funkciójáról le kell mondjon a C300-at választó felhasználó. EDO és SDRAM-ot rakhatunk a C300-ra, maximum 384 MB-ot, melyet 66 MHz-en képes meghajtani a C300, emellett az alaplap támogatja a Wake-on-LAN és Hardware Monitoring funkciókat is. A Diamond ezt az alaplapot az olcsóbb kategóriás gépekbe szánja, azon felhasználóknak, akik nem igénylik a BX chipset extra funkcióit, pl. a 100 MHZ-es FSB órajelet és 100 MHZ-es RAM-órajelfrekvencia használatát, de egy igen jó teljesítményű, megbízható, és sokoldalúan bővíthető alaplapot keresnek.

Pixel Multimédia Kft.
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

Grab

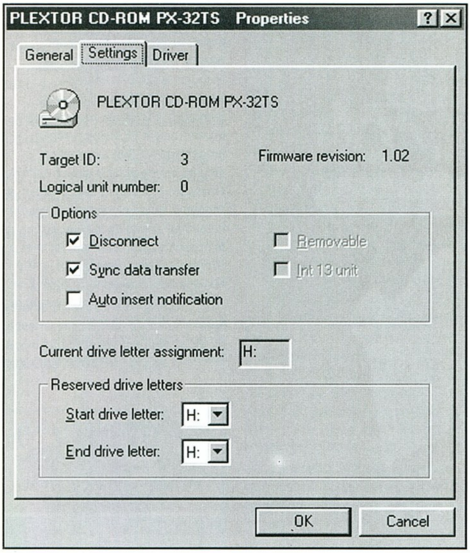


Üdv mindenkinek!

Az elmúlt egy hónap a technikai problémák, különösen a SCSI hibák jegyében telt el, rengetegen írtatok ilyen témában. Ha lehet, még jobban elúsztam a válaszolgatás terén, ezúton megint csak elnézést kérek mindenkitől. Ha sokáig nem válaszolok, lehet, hogy a freemail ördöge van a dologban, szóval nyugodtan küldjétek a leveleket kétszer defaultban. Megfigyeltem, hogy - tisztelet a kivételnek - mennyire nem ismert a CD-ROM drive-ok, SCSI adapterek telepítése és Windows alatti beállítása, szóval most erről szeretnék regélni.

SCSI CD-ROM MEGHAJTÓK

Már ezerszer elmondtam, miért jobbak a SCSI CD-ROM meghajtók és írók. Persze a minőséget meg kell fizetni, de azért a SCSI eszközök ára is nagyot esett az elmúlt időszakban. Mire is van szükségünk ahhoz, hogy SCSI meghajtót telepítsünk? A SCSI eszközök egy teljesen külön csoportot képeznek a számítógépen belül, saját kábelsorukon keresztül kommunikálnak egymással. Az alaplap felé egy speciális SCSI eszköz, a host adapter, póriasan SCSI kártya kapcsolja őket. Itt jön sokak számára a meglepetés: a host adapter ugyanolyan SCSI eszköznek minősül, mint a többi hozzá kötött egység (CD ROM, vinyók, stb.). Hogy ez miért fontos, az nemsokára kiderül. Az SCSI rendszerben minden egység sorszámot visel. A SCSI adaptertől függően 8 vagy 16 SCSI eszközt fűzhetünk fel egy sorba, de ebbe bele értendő a maga a kártya is, amely szintén sorszámot visel, alapbeállításban általában a 7-est. Mindenek előtt tehát be kell állítanunk minden egyes SCSI eszköz azonosító számát, ami legtöbbször a hátoldalán található jumperek segítségével végezhetsz el. Akinek eleve SCSI merevlemeze van annak ez már ismerős lesz, de a többiek kedvéért megmutatnék egy általános SCSI CD-ROM beállítást. Az első három jumper általában a SCSI sorszám beállítására szolgál. Közvetlenül ezután található a paritásellenőrzést engedélyező átkötő, majd a terminálást/lezárást végző jumper következik. Az eddig említettek általában minden SCSI CD-ROM meghajtón azonosak. Az egyéb átkötők erősen a gyártótól függőek, de el lehet mondani, hogy majd minden jobb SCSI CD-ROM hátlapján található teszt módot bekapcsoló, vagy a lemez kiadását letiltó jumper. Sorban menjünk végig a jumpereken!



SCSI ID

Nagyon egyszerűen beállítható. Ha minden átkötő üres, akkor 0 (nulla) az eszköz azonosítója, ha csak az egyesen van kupak, akkor 1 (egy), ha csak a kettesen, akkor 2 (kettő), ha pedig az egyesen és a kettesen is, akkor 3 (három) az azonosítószám, és így tovább. Arra kell ügyelni, hogy ne legyen két egyforma azonosító számot viselő egység!

PARITY

A jobb host adapterek rendelkeznek a SCSI adatátvitel paritásbiten keresztül történő ellenőrzésének lehetőségével. Ezt általában a host adapter BIOS beállításában, vagy a kártyán elhelyezett jumperrel lehet engedélyezni, és melegen ajánlom a használatát. Nem lassítja számottevően a rendszert. Persze csak akkor van igazán értelme, ha minden egyes SCSI eszközön bekapcsoljuk a használatát. CD íráshoz szerintem elengedhetetlenül fontos.

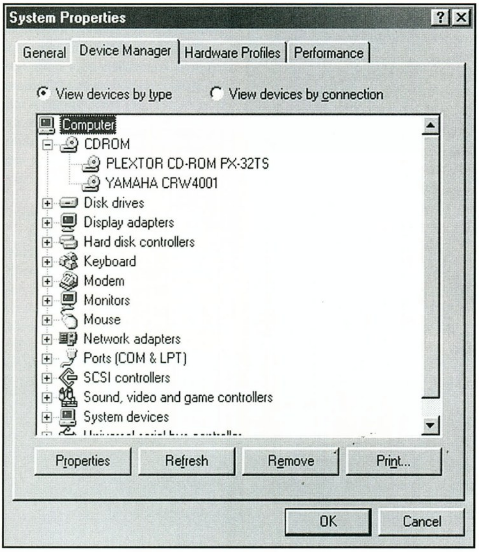
TERMINATION

Hohó, a kedvencem! A terminálást, vagy más néven lezárást nagyon sokan nem ismerik, vagy félremagyarázzák. A lényeg az, hogy a SCSI adatátvitel, különösen a SCSI2, vagy Ultra-SCSI rendszerekben, már sokszorosa annak, amit mondjuk az IDE/ATAPI felületen megszokhattunk. A nagyobb adatátviteli sebesség több nyűggel is jár, a SCSI kábelnek árnyékoltnak, abszolút zártnak kell lennie a hibamentes adatok érdekében. Maga a SCSI kábel ezért kicsit masszívabb, a szigetelése jobb és erősebb. Igen ám, azonban az egységeknél is szükség van egy kis segítségre. A SCSI lánc utolsó tagjait le kell zárni/terminálni, ellenkező esetben ott mindenféle zavarok keletkezhetnek a jelekben. A SCSI adapter is a lánc része, ha például nincsen külső egységünk, csak egy host adapterünk és rajta két belső SCSI meghajtó, akkor magát a SCSI kártyát és a felfűzött egységek közül a legutolsót kell lezárni! A lezárás a fizikai felfűzés alapján történjen, a SCSI azonosítók sorszáma ettől eltérhet!

A host adapter terminálása általában a kártya BIOS-án keresztül vagy egyszerűbb kártyák esetében egy jumper segítségével történhet. Persze az is lehet, hogy a host adapterünk nem a SCSI lánc végén helyezkedik el. Ha van külső és belső SCSI egységünk is, akkor a host adapter a SCSI lánc közepén csücsül, ilyenkor őt nem szabad lezárni! Ellenben a külső egységek legutolsó és a belső egységek legutolsó tagját kell termináli a normális működés érdekében. Ha Ultra-Wide rendszerű kártyád van, akkor valószínűleg két belső és egy külső SCSI interfész van rajta. Nos, ebből egyszerre csak kettő használható! A SCSI kártya tönkremehet, ha mind a három interfészre kötsz kábelt és egységet! Értelemszerű, ha a gépen belül mind a két interfészt használod, akkor a kártyát nem kell terminálni, viszont a rákötött belső egységek utolsóként bekapcsolt eszközeit igen!

EJECT

Ez elég hasznos átkötő, ha nem szeretnéd, hogy a meghajtóban lévő CD-ROM lemezt illetéktelen személy kivegye az előlapon található gomb, vagy szoftveres eject utasítás



segítségével. Bemutatókra kihelyezett demó gépeknél praktikus, mivel olyan alkalmazás is futtatható, ami igényli a CD lemez jelenlétét, és a számítógépház elérhető a kíváncsi kezek részére.

SCSI BIOS

Sokan rémülten írogatnak nekem, hogy vettek egy szuper SCSI adaptert, SCSI CD-ROM-ot, SCSI írót, de boot után, amikor a SCSI kártya felsorolja a rákötött egységeket, utána a BIOS NOT INSTALLED felirat jelenik meg. Kérem szépen, nyugodjatok meg, ez teljesen normális dolog! A SCSI adapter BIOS-a csak akkor aktiválódik, ha merevlemez, vagy olyan kivehető tárolós média van rákötve, ami ezt igényli! A CD-ROM olvasók és írók használatához nincs szükség a SCSI adapter bonyolult BIOS rutinjaira, ezért ilyenkor nem tölti be azokat a rendszer. Ez nem rossz dolog, de még hasznos is memóriafoglaltság szempontjából. Egyes kivehető lemezes egységeknél (pl. ZIP DRIVE) pedig megszabható, hogy a SCSI BIOS, vagy az operációs rendszer kezelje az adott egységet. Ezeket a beállításokat a SCSI host adapter BIOS setup programjában lehet elvégezni, ami egy megadott billentyűkombinációval érhető el a SCSI kártya inicializálásakor.

BEÁLLÍTÁSOK

Mielőtt bőszen nekiállnál grabbelni és CD-ket írogatni, az operációs rendszeren belül is akad egy-két tennivaló. A Windows95/98 alapbeállításai korántsem felelnek meg a biztonságos írásnak.

A gépedben lévő hardver cuccok beállításait a Control Panel/Vezérlőpult ablakban található System/Rendszer ikonon való dupla kattintással érheted el. Itt a Device Manager/Eszközkezelő fület választva eléd tárul a gépedet alkotó eszközök sokasága, alapbeállítás szerint a különféle eszközök típusa szerint leválogatva. Itt megtalálod a CD-ROM egységek beállításait is, ahol két dolgot kell elvégezni.

SCSI CD-ROM olvasónál, ha rendesen szeretnél vele grabbelni, akkor a Disconnect és a Sync Data Transfer pontokat be kell pipálni! Ha CD írással is foglalkozol, akkor nem árt az Auto Insert Notification pontot, máshogy mondva az automatikus CD érzékelést-lejátszást kikapcsolni!

SCSI CD-író esetében is ugyanezt el kell végezni, de ott mindenképpen kapcsold ki az automatikus lejátszás funkciót. Ez utóbbi valószínűleg hiányozni fog egy darabig, minden autorun-os játékot kézzel kell majd indítanod ezen túl, de sok kellemetlen meglepetést elkerülhetsz!

EGYÉB SCSI ESZKÖZÖK ÍRÁS KÖZBEN

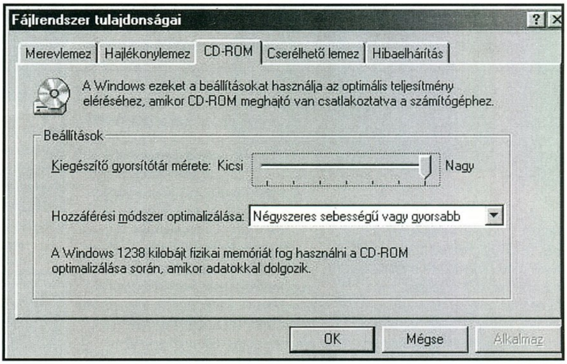
Ha SCSI íróval dolgozol, és kivehető lemezes SCSI meghajtód, pl. egy SCSI ZIP drive-od van, akkor könnyen előfordulhat, hogy CD-írás közben írni-olvasni szeretnél erről az eszközről. Ez elvileg nem jelent akadályt, de a Windows fájlkezelése miatt érdekes szituáció állhat elő. Különösen akkor veszélyes a helyzet, ha éppen írni szeretnél a ZIP lemezedre. Ugyanis ilyenkor a Windows benyomja az egész kiírandó anyagot cache-be, majd szépen megmerevedik az egész rendszer, amíg mindent ki nem ír ebből a pufferből. Ilyenkor szokott káromkodni az ember fia, mert az esetek túlnyomó százalékában a CD-írás elszáll. Mit lehet tenni?

1. Nem kell írogatni ZIP, vagy egyéb médiákra CD-írás közben!

2. A SCSI ZIP részére is engedélyezni kell a host adapter BIOS beállításában a Disconnect opciót!

3. Engedd, hogy a SCSI BIOS vezérelje a kivehető lemezes meghajtót!

4. Imádkozz, hogy nem száll el a CD-írás! J



SHUTTLE 36X

Kellemes meglepetésben volt részem. Nem szeretem az utóbbi időben megjelent harmincakárhányszoros IDE/ATAPI CD-ROM meghajtóit, mert az ASUS modellek kivételével egyik sem hozta a beígért formát. Most azonban egy kis aranyos példány került a kezem közé, amelyik ha grabbelésben nem is, de minden egyéb tekintetben megállja a helyét a konkurens példányokkal szemben.

A SHUTTLE márkanév bizonyára ismerősen cseng. Van már SHUTTLE alaplap, VGA-kártya, hangkártya, szóval egy komplett gépet össze lehet rakni jó SHUTTLE termékekből. Bizony, van CD-ROM meghajtójuk is, nekem egy névleg 36X sebességű ATAPI modell került a kezem közé.

Mint mondtam, grabbelésben átlagos teljesítményt produkált, úgy jó nyolcszoros sebességgel, néha meg-megállva szedte be a zenei anyagot, viszont mindig hiba nélkül!

Ellenben mint általános CD-ROM meghajtó csillagos ötösre vizsgázott!

Nem pörgött le-fel, nem hangos, nem csinál idióta trükköket (a kedvencem mostanában az, amikor kijön a tálca és pörög rajta ezerrel a lemez, szép mintákat esztergálva az adatokba), nem vette zokon a kicsit karcos lemezeket sem. Jó persze, nem mondhatom, hogy minden esetben harmincszorosan, vagy gyorsabban olvasott volna, de általában hozta azt a 16x-24x tempót, ami tökéletesen elegendő bármilyen CD-ROM alapú alkalmazás korrekt futtatásához. Na és persze az ár. Ez a meghajtó, habár csak a nagykereskedelmi árát ismerem, elég olcsó a kategóriájában és ár/teljesítmény viszonyban kiemelkedik a mezőnyből. Szóval, ha valakinek kell egy stabil, olcsó CD-ROM meghajtó, az ne habozzon megvenni, ha meglátja kedvenc boltjában.

Hát mára ennyi. Legközelebb már a CD-írót jumpereljük majd, ígérem!

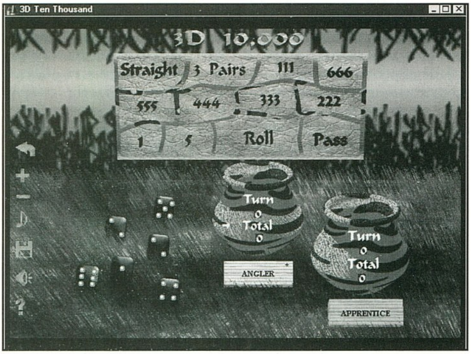
Ez a Guru történelmének legkésőbb leadott cikke, szóval inkább abbahagyom, mert a Laza megöl. Pedig ígértem nekik egy jó vacsorát...

PPéter
Polcz@freemail.c3.hu

Shareware rovat

3D TEN THOUSAND

Egy-egy jól sikerült kockajáték igazi csemegének számít manapság, elvégre nem mindennap találkozik az ember efféle programmal. A 3D Ten



Thousand-ra pedig igazán semmi panaszunk nem lehet hisz szép a grafikája, kellemes a zenéje s mi több még maga a játék is élvezetesre sikerült. A program alapszabályait a kockapókerhez hasonlíthatjuk leginkább, mivel itt is kockasorokat illetve párokat kell összeraknunk, megkeresnünk. A hasonlóság csak eddig érvényes, innentől kezdve teljesen egyediek a szabályok.

A játékmenet igen egyszerű: dobás, a kockák kiválasztása (pl. pár, háromhármas stb.), a kiválogatott kockáknak megfelelően a felsőmezők kiválasztása, majd újradobás (roll) és ismét válogatás, esetleg passz. A táblán kipörgetett hat kockát, a fenti táblán látható értékek szerint csoportosíthatjuk. A válogatás illetve az újbóli dobás (forgatás) csak addig lehetséges, míg találunk kockát-kockákat, melyet le lehet venni a tábláról. Ha kockáztatunk, és nem tudunk már kockát levenni akkor bizony nulla lesz az aktuális körben összegyűjtött pontszámunk. Ha viszont sikerül úgy dobnunk, hogy az összes kocka eltűnik a tábláról, akkor jutalmul újabb kockasorozatot kapunk. Aki nagyon nem bízik a szerencséjében jobban teszi ha passzol (pass), elvégre sok kicsi sokra megy. A parti akkor ér végett, mikor valamelyik játékos elérte a játék főcélját, azaz a 10000 pontos határt.

Kockák és pontszámok:

Straight (1-2-3-4-5-6 sor) - 3000 pont
Three Pairs (hárompár) - 1500 pont
Triple-Ones (111, három egyes) - 1000 pont
Triple-Sixes (666, háromhatos) - 600 pont
Triple-Fives (555, háromötös) - 500 pont
Triple-Fours (444, háromnégyes) - 400 pont
Triple-Threes (333, háromhármas) - 300 pont
Triple-Twos (222, háromkettes) - 200 pont
Single-One (1, egyes kocka) - 100 pont
Single-Five (5, ötös kocka) - 50 pont

http://www.latticeworksw.com

BATTLE OF WORD V1.0

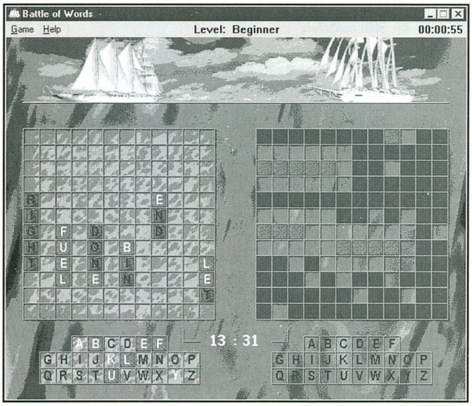
Jómagam, kifejezetten kedvelem az olyan játékokat, melyek többféle és egymáshoz szorosan kapcsolódó játékból állnak. A Battle of Word pont egy ilyen játék, bár nem is inkább játék, mint inkább egy angol szóoktató program, mindez természetesen egy játék köntösébe bújtatva.

Az első játék

Értelmes angol szavakat kell kitalálnunk, melyek meghatározott darabszám mellett csak adott hosszúságúak lehetnek. (2 db. négybetűset, 3 db. hárombetűset) Nekünk ezeket kell beírnunk az üres négyzetekbe éppúgy, mint például egy keresztrejtvénynél. Ha esetleg nyelvtanilag hibás szót akarunk beírni, akkor a beépített adatbázis (szótár) figyelmeztet minket a hibánkra. A bázis jelenállapotában 4191 Angol szót tartalmaz, amelyhez mi is hozzátehetünk akár például Magyar kifejezéseket is. Ha kitöltöttük az üres kockákat, akkor már csak le kell raknunk a jobboldali mezők valamelyikére.

A második játék

Itt már valamivel játékosabb a program. Az előrészben átalakul egy hagyományos torpedójátékra, melyben a hajóinkat az előzőekben



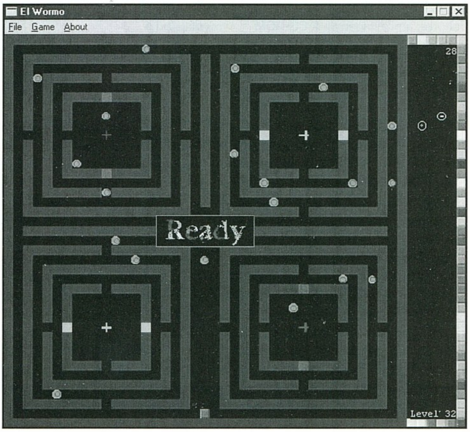
lerakott „betűegységek" jelképezik, második részben pedig egy szókitalálós programmal játszunk. Tehát ennek a résznek két célja is van, eltalálnunk az ellenfél hajóit, amelyek ekkor még úgymond nem „süllyednek" el. Majd ezek után a „játék a betűkkel" következik.

A program egyébként igen sokoldalúan beállítható, nehézségszint, szószerkesztő, zene és animációk stb. mind-mind egyedileg meghatározható.

http://www.acropoliscorp.com/acropolisgames/battleofwords/

EL WORMO

Bármily hihetetlen is de ez nem egy Spanyol kukac-torreádoros játék, hanem egy igen kellemes kis „snake" program. Szerzője, Tyler de Witt (Kanada) igencsak kitett magáért, hisz játék kismérete mellett (mindössze 500K), 33 szinttel, no és számtalan egyedi ötlettel rendelkezik, már shareware változatban is. A hagyományos kukacetetés illetve növesztés mellett ide-oda mozgó ellenfelekkel, mi több még zárt ajtókkal is szembe kell néznünk. Egy-egy ajtó kinyitása csak

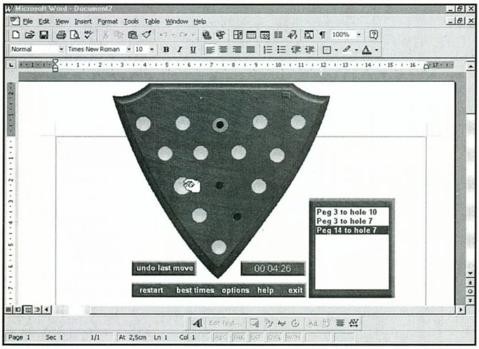


az azonos színű kocka-kulcs lenyelésével lehetséges. Ha nem boldogulunk az adott pályán, akkor mosósítani tudjuk kukacunk sebességét, végsőesetben pedig akár a startszintet is meg tudjuk változtatni. A pályák igen változatosak, a grafika egyszerűsége pedig azokat a bizonyos régi „szépidőket" eleveníti fel.

STRAGG'S PEGS

Tipikus és egyben tökéletes (munkahelyi) játék. Főjellegzetessége, hogy a program bármikor „becsempészhető" egy Word vagy éppen egy Excel ablakára. Nem „zajong" és nem kell a billentyűzetet vagy az egeret eszeveszetten püfölnünk munka, akarom mondani játékközben.

A Peg játékok alapötletét egészen a Bibliai időkig vezetik vissza, azóta megszámlálhatatlanul sok hasonló megoldású un. variációs játék vált ismerté, de mindegyik alapjául a Peg szolgált. Az eredeti

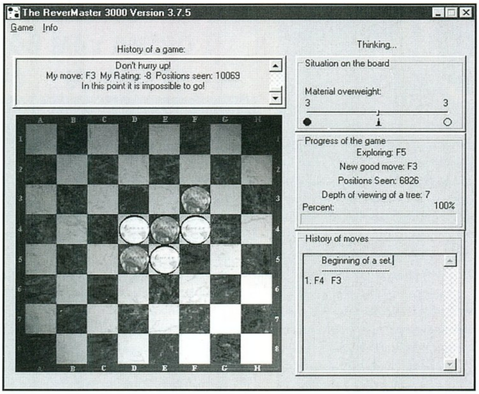


Peg program egy Puzzle típusú, igen erős logikai, variációs képességet igénylő játék. Célunk az, hogy egy-egy bábú átugrásával mintegy levegyük az átugrott, illetve későbbiekben az összes alakot erről a furaalakú tábláról. Kezdéskor (hogy ne legyen egysíkú a feladatmegoldás), 15 tábla közül választhatunk, melyek abban különböznek egymástól, hogy az a bizonyos üres lyuk más és más helyen található. Így, a 15 tábla különféle, bár alapjaiban hasonló feladat megoldásokon alapszik.

Segítségül ismertetném a 3. tábla (felsősor, középen) megoldását: 1 - 3, 4 - 2, 10 - 1, 1 - 3, 12 - 10, 13 - 6, 5 - 12, 3 - 10, 6 - 13, 14 - 9, 9 - 7, 15 - 10, 10 - 3.

http://www.siarcg.com

REVERMASTER 3000 V3.7



A már mindenki által tökéletesen ismert 800 éves Japánjátéknak, a Reversi-nek más néven az Othello-nak egy újabb feldolgozása e program, mégḥozzá egyenesen Oroszországból. A szerző Michael Ledyaev szerint nagyon intelligens a program algoritmusa, bár hogy őszinte legyek nekem nem volt nehéz legyőzni, mindegy szóval a regisztrált változata biztos az lesz. A CD-n is meg található változatában tulajdonképpen semmin nem lehet változtatni, adott a nehézségfok a számítógép ellenfél és a táblaméret is állandó. Kárpótlásul szemmel kísérhetjük a gép lépéseit a lépés változatok kiértékelését és a játszmánk állását.

http://www.mihasoft.da.ru

SOLEAU SOFTWARE VÁLOGATÁS

Soleau Software idén túllépte a bűvös 50-es határt, ez természetesen nem a korára vonatkozik, hanem a nevével fémjelzett játékok (Windows, DOS, Macintosh) számát mutatja. Ha ellátogatunk a http://www.soleau.com címre akkor igen változatos képtárul elénk, már ami a játékok minőségét illetve ezek alapötletét illeti. Az eredeti kivitelezésű programoktól kezdve egészen a már bevált, hagyományos típusokig mindent megtalálhatunk. Most innen szemeltem ki két játékot.

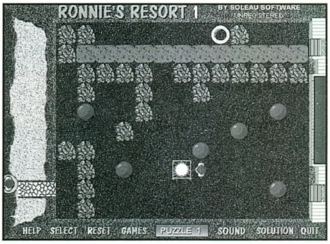
ROLLEM V2.0B

A játékstílusa igen egyedi felfogású. Adva van 20-20 darab piros és zöld golyó, ez utóbbi a játékosnak a színe, míg az első (a piros) a második játékosé mely alapesetben maga a számítógép. Ezeket a golyókat kell lehetőleg minél lejjebb jutatni a táblán, ugyanis minél lejjebb állnak meg az esésben annál több pontot kapunk értük (1 sor = 5 Pont). A táblán kockák akadályozzák, vagy éppen segítik a golyók leesését. Ezekből kétfélét is találhatunk, a nyíllal ellátott kockák a jelzet irányban mozgatják el a golyót, miközben az ütközés hatására átváltanak az ellenkező irányba. A másik kocka (a szürke) csak a további esést akadályozza, de ezek a játék végén főszerephez jutnak.

A program tulajdonképpen három stratégiai vonalon zajlik, egyik maga a pontszerzések pillanatnyi értéke. A másik a nyilak átfordításával lecsökkenteni az ellenfél lehetőségeit. A harmadik pedig elfoglalni azokat a kulcspozíciókat, melyek a játék végén sok pontszámmal kecsegtetnek.

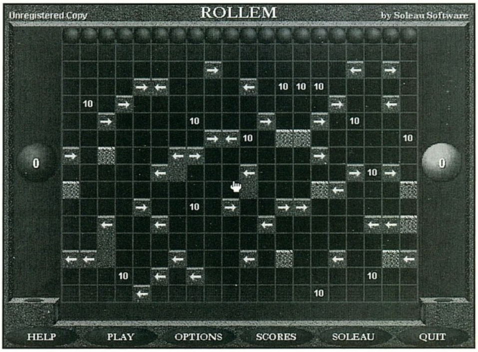
RONNIE RESORT V2.1

Alapjaiban egy örök programhoz, a Skokobanh-hoz hasonlít ez a játék. De szokás szerint ennél azért jóval többről van szó, de lényeg itt is megmaradt. Ez pedig nem más, mint a piros gömböket valahogy eljuttatni a kékmezőkre (víz). A játékban nemcsak a szokásos tologatós módszerrel tudjuk célba vinni e gömböket, bár itt is ez a jellemző, hanem 12 féle „varázs" tárgy is segíthet majd ebben. Megtalálhatunk itt mindent akárcsak egy használtcikk piacon,



mágikusesernyő, mentőöv stb.. Kezdésnél jó választásnak ígérkezik a beépített demo megtekintése, ahol tulajdonképpen a sok apró trükk mellett a játék kezelésére is fény derül.

Angler@freemail.c3.hu



TALLÓZÓ

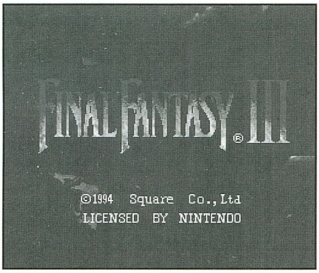
Final Story

„KÓCOS KIS ÖRDÖGÖK VOLTUNK..."

Néhány évvel ezelőtt alkalmam volt belekóstolni a hazai konzol scene-be. Mivel SNES gépem volt, a kazettákat vagy meg kellett vásárolni drágáért, vagy pedig cserélgetni hatékonyan. Másolni nem igen lehetett a kazikat, már csak azért sem, mert fizikailag is eltérő lehet a konstrukciójuk. Emiatt az SNES játékok hazai élete egészen

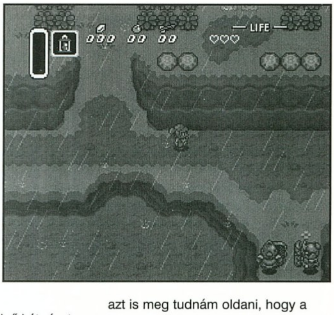
elbűvölő, utánozhatatlan feelinggel ajándékozza meg a fanatikust. A kazettáknak piaci áruk van, amibe számos dolog közrejátszik, így például emelhet az értékén a jó minőségű doboz, az eredeti használati útmutató, de még olyan dolgok is, mint a kazetta használt nyelve. (Hazánkba ugyanis az importőrökön keresztül szinte kizárólag a német-európai játékok jönnek be, legnagyobb sajnálatomra.) Hamarosan rá kellett ébrednem: a legjobb játékokat birtokolni hatalom. A menő konzolkovboj állandóan adja-veszi a kazettákat, amíg nála van valami, addig van ideje vele játszani, egyből továbbpasszolja másnak, aztán talán újra beszerzi valakitől. Néhányan közismert „keresztapák," hirdetnek a témába vágó újságokban, eljárnak fórumokra, hardware-rel is kereskednek. Legnagyobb spílerek persze a játékboltban dolgozó eladók, akik látszólag korlátlan urai a cuccoknak. Ők azok, akik unott arccal, hanyag módon odaadják neked, iskola után betérő hátitáskás, hármasával közlekedő egyedeknek a játékot egy kipróbálás erejéig.

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de számomra a 98-as nyár egyik legmeghatározóbb játéka a Final Fantasy VII volt. Emlékszem, hogy néhány órai játék után irc-n kikértem shoebaron véleményét, aki így foglalta össze: „ilyet az amerikaiak nem tudnak." Tényleg, az idétlen figurák, a textúrák mondhatni mindennemű hiánya (az ellenfelek gyakorlatilag csak sima színezett poligonok) és az egész kivitelezés borzasztó nevetségesnek hat első látásra, de jobban belemélyedve feltárul a dolog igazi „bukéja." Kalandjátéknak nem kalandjáték, RPG-nek nem RPG, akciónak nem akció, nem lehet besorolni ezeket a japán cuccokat. Azt hiszem akkor maradunk a legkorrektebb



elnevezésnél, ha a videó játék terminust használjuk a továbbiakban. Nagyon foglalkoztatott a dolog, elkezdtem keresgélni a sorozat előző darabjai után, de nem sok mindent találtam, csak annyit, hogy az előző darabok Nintendón jelentek meg.

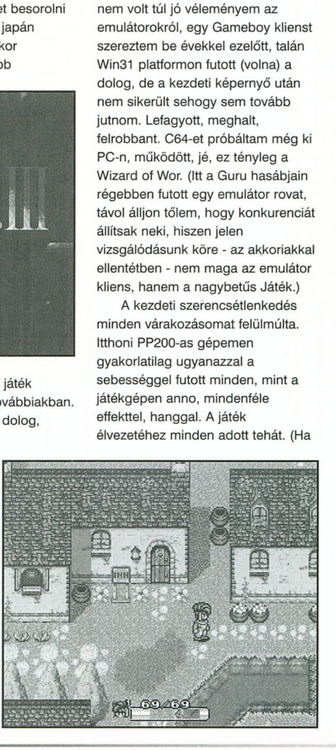
Évek teltek el, aztán jött az ötlet, hogy felhajtom a Final Fantasy korábbi részeit, amik részben sima Nintendóra, részben pedig SNES-re jelentek meg.



Mondanom sem kell, hogy kis hazánkban egy eredeti angol nyelvű Final Fantasy SNES cucchoz igen komoly erőfeszítésekbe kerül hozzájutni. Az interneten kezdtem tehát keresgélni, miközben rotyogott a mikróban a teavíz és meg kell mondanom, nagyon megörültem a végére. Lekaptam az első két részt sima NES-re, az összes többit SNES-re, aztán letöltöttem hozzá egy emulátort. Próbaként megnéztem még az angol nyelvű Zeldát is (amit németül voltam kénytelen végignyomni anno - majd belerokkantam lelkileg), amin az emulátort tesztelgettem elsőként.

Hozzá kell tennem, hogy eddig nem volt túl jó véleményem az emulátorokról, egy Gameboy klienst szereztem be évekkel ezelőtt, talán Win31 platformon futott (volna) a dolog, de a kezdeti képernyő után nem sikerült sehogy sem tovább jutnom. Lefagyott, meghalt, felrobbant. C64-et próbáltam még ki PC-n, működött, jé, ez tényleg a Wizard of Wor. (Itt a Guru hasábjain régebben futott egy emulátor rovat, távol álljon tőlem, hogy konkurenciát állítsak neki, hiszen jelen vizsgálódásunk köre - az akkoriakkal ellentétben - nem maga az emulátor kliens, hanem a nagybetűs Játék.)

A kezdeti szerencsétlenkedés minden várakozásomat felülmúlta. Itthoni PP200-as gépemen gyakorlatilag ugyanazzal a sebességgel futott minden, mint a játékgépen anno, mindenféle effekttel, hanggal. A játék élvezetéhez minden adott tehát. (Ha



azt is meg tudnám oldani, hogy a netről letöltött anyagokat áttöltsük a konzolba, akkor esküszöm, újra vásárolnék egy SNES-t. Legjobb, barátaim, legjobb.) Sőt, még egy Gameboy Zeldát is kipróbáltam, örömömben majdnem elsírtam magam.

Itt van tehát a Final Fantasy, tessék kiélvezni az egészet. Az első részek mai szemmel nézve meglehetősen gyatrának hatnak, de érdekes módon a harcrendszer, a menük teljesen analóg mintái az FFVII-nek. Az FFVII mellett mindenképpen érdemes kipróbálni a Secret of Mana-t, ami nem meglepő módon szintén Squaresoft videó játék még 1994-ből. (A FF korábbi részei '91/92-es cuccok, a legelső pedig - ha jól emlékszem - 1988-as.)

Két linket sorolnék fel az emlékezés végére, ahonnan néhány kazettát le tudunk tölteni (az itt említett játékokkal), valamint az emulátor klienst is. (Én a ZSNES0635-tel játszottam.) Mivel a program ROM-ok még mindig jogvédettek, csak úgy tölthetjük le őket, ha megvan az eredeti kazetta is, vagy 24 óra múlva le kell törölnünk a merevlemezünkről, különben lekonyul AZ örökre, amin már a Viagra sem segít. ROM-ot felhajtani nem könnyű egyébként, rengeteg hirdetésen és baromságon kell átvergődnünk, mire egy értelmes linket találunk, ami meg csiga lassúsággal kúszik lefelé. (Baromira hasonlít a szeksz képek felhajtásához, de tényleg.) Van viszont egy nagyon nagyszerű hely, ahol az egészet érdemes kezdeni.

www.cybermillenia.com/en/snesemus.html - az emulátor
www.cybermillenia.com/en/snesgames.html - és néhány játék

angelday@internetto.hu
(video games are my religion)

COMPEX TRADE *SZÁMÍTÁSTECHNIKA*

1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 349-1728

PENTIUM II. 300 Mhz AKCIÓ !

COMPEX *Multimédia* **97,000 Ft** + áfa

- Zida P II. LX alaplap
- PII. Celeron 300 Mhz CPU
- 32 MB SDRAM
- 3,2 GB UDMA HDD
- 4 MB S3 Virge 3D/DX
- 24x CD-ROM drive
- Mini Torony ház
- 105 g. W95 bill.
- 1,44 FDD
- Sound Blaster Vibra 16 stereo hangkártya + 100 Watt PM. hangfalpár

Minden PC installált dr DOS -t, JÁTÉKOKAT, vírusirtót és sok egyéb hasznos alkalmazói programot tartalmaz !

HASZNÁLT 486-os alaplapok+CPU-k, Ram-ok (4/32,1/9,8EDO), HDD-k (80-850 MB), VGA krt-k olcsón kaphatók !

CYBERWORLD CD ÉS KÁRTYABOLT

DOWNTOWN ÜZLETHÁZ
12. ÜZLET
1053 Bp, Kossuth Lajos u. 17.
(az Astoriánál)

Telefon: 318-5003/112 mell.
318-9481/112 mell.
06-20 9818-670

Karácsonyi Akciók!

CD-ROM bizományi
Adás-vétel, a legújabb játékok akár fél áron is
Vadonatúj játékok
10-20-30-50% kedvezménnyel.

Üzletünkben klubtagsági kártya váltható: Örökös: 4.800,-Ft
Fél éves: 1.000,-Ft, melynek birtokában:
- Bármely CD-ROM-ot hazaviheted kipróbálni korlátlan időre
- Vásárlásnál 10% kedvezményt kapsz

Több mint 150 féle játék! CD-ROM bizományi!
Otthoni kipróbálási lehetőség tagsági nélkül is.
Az árak tartalmazák a 25% ÁFA-t

printer center

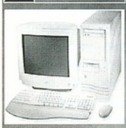
a **hely** *ahol*
bármilyen
nyomtatót
kipróbálhat
és megvásárolhat

Ünnepi ! Akciók

NYOMTATÓ BEMUTATÓTEREM
Budapest XIII. Béke út 93.
Tel.: 3297-237, 3290-646

DTK Computer

SZÁMÍTÓGÉPEK 4 ÉS 5 ÉV GARANCIÁVAL!
ALKATRÉSZ ÉRTÉKESÍTÉS!



MONITOROK
3 év garanciával
Samptron SAMSUNG digit.
14" 28.900
Hyundai digit.
15" OSD 36.600
ACER digit.
17" OSD/0.27dpi 72.600

Legújabb monitor vezérlők:
ASUS V3400 TNT 12MB 38.400
ASUS V3000 ZX 8MB 20.600
Ízelítő további árainkból:
DTK TX,AGP alaplap 17.460
DTK PII/BX alaplap 24.900
ASUS TX,AGP alaplap 21.900
ASUS PII/BX alaplap 35.700
4,2GB Seagate HDD 29.100
105g.W95 billentyűzet 1.640
SoundBlaster 16 Nsoniq, PCI 5.980
Aktív hangszóró 90W 1.800-tól
Írható CD 310-tól
Kormány+pedál 19.500-tól
COBRA Joystick 2.200-tól

ASUS és dtk
termékek teljes választéka!
Viszonteladóknak is!

(VGA,HDD,MONITOR)

COMPSERV T.C.
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Üzlet: XIV. Budapest,
Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1, 25-15-777

FAXBANK 2-333-666, 2130 ##.
WEB oldalunk: www.iridium.hu/compserv95
Az árak változhatnak és nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések,
alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával
Viszonteladói árlista: 2-333-666/1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
Daewoo monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 233 MX/16MB/2,1GB	84.7
AMDK6-266MMX/16MB/2,1GB	93.4
AMDK6-2/266MMX/16MB/2,1GB	99.5
Intel 233 MMX/32MB/2,1GB	96.7
IntelPII266Celeron/16M/2,1G	100.7
Intel P II 266/32MB/2,1GB	129.6
Intel P II 300/32MB/2,1GB	137.1
Intel P II 400/32MB/2,1GB	167.2

Az árak ezer forintban értendők.

98.11.12. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini / ATX MINI-MIDI-Nagy	*3.7/6.6/7.8/12.2*
TornadoTX/Gigabyte SG / AX	10/16.5/16
Gigabyte T2/TX3/LX3	15/16.4/18.9
Gigabyte EX-EA/BXDS	17.6/51
Gigabyte 100MHz BX-BA/BXS	*26.4/42*
EDO RAM 8/16/32	3/5.6/10.6
SD RAM 16/32/64/128	4.6/8.4/16.5/33.6
SD RAM 100 MHz 32/64/128	*10/18.2/34.5*
CD Cyber 24/Panas. - Sony 32	*7.6/11*
CD Artec 36 / Asus 36	9.1/13
HDD St 2,1/St3,2/Q 3,2EX	19.6/22.8/24
HDD 5.1EL/7.6EL/10.2EL	29.8/32.4/49.9
FDD 1,44/A-drive LS120+lemez	3/18
Daewoo 14"/ 15" / 17"	*26.6/36.7/61.2*
MAG 15" / 17"70V/17"71V	*36/69/74*
VGA S3 64V2 / Virge DX / Virge AGP	3/4.6/5.2
Diamond Monster II 8MB/ II 12MB	*26.8/29.8*
SB16/SB64/SB 128/SB Live	5.6/8.4/11.4/22
TB Malibu OEM / Daytona OEM	18.2/18
TB Fiji/Montagoo/Pinnacle	72/39/99
Matrox Productiva G100 / G200	15.2/19.5
Diamond Viper 330 / Viper 550	14.4/36
Írható CD TDK/ Philips	*360Ft/320Ft*

Vállalkozók, Cégek, Magánszemélyek
a

Hold Comp

számítástechnikai szaküzlet

professzionális számítástechnikai szolgáltatásokkal áll az Önök rendelkezésére
Egyéni kívánságok szerinti számítógépek összeszerelése,
használt gépek, használt alkatrészek beszámítása, számítógép szervíz.

OTP részletfizetési lehetőség!!!
Budapesten szállítás háztól-házig!
Korrekt árak!

Számítógép rendszerek, hálózatok tervezése, kivitelezése, rendszerfelügyelet
Win95, Win98, Office programok, saját fejlesztésu ügyviteli szoftverek,
WEB oldalak szerkesztése, Internet kapcsolat kiépítése, tanácsadás.
Telefon : (06-1) 420 - 6871, (06-20)-9618-726

NT5.0 Server

WINDOWS 2000 SERVER

Kezemben az NT 5.0 Beta 2 CD és tűnődöm, hogy mivel is kezdjem a cikket. Mindenesetre a kérdés megoldásához kis segítséget adott a Microsoft. Október utolsó napjaiban bejelentette, hogy megváltoztatja az NT család nevét és a továbbiakban Windows 2000 néven fogja hívni az NT termékcsaládot. E bejelentés értelmében a Windows NT Workstation 5.0-ból Windows 2000 Professional, a Windows NT Server 5.0-ból Windows 2000 Server lesz.

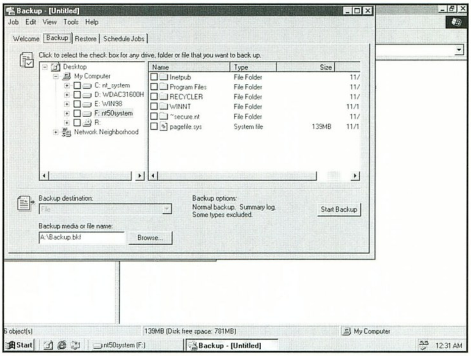
HOGY MI VAN A DÖNTÉS MÖGÖTT?

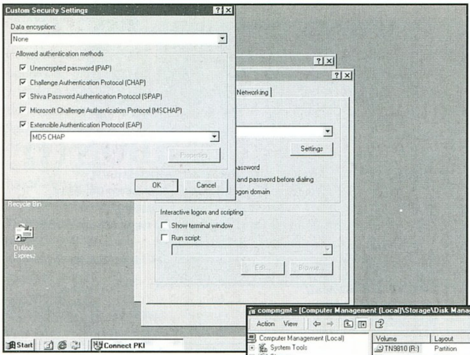
A Microsoft közleményében arról szól, hogy a felhasználók számára a „Windows NT" kifejezés nem egyértelmű, hogy a munkaállomás (workstation) vagy a kiszolgáló (server) technológiára vonatkozik, ill. a munkaállomás kifejezés sokakban zavart okoz, hogy egyes felhasználók úgy érzik, hogy csak a csúcskategóriás gépekre való. Persze az egész mögött olyan okok is közre játszanak – melyeket nem írtak a sajtóközleményben –, hogy közeleg az ezredforduló. Már hosszabb ideje foglalkoznak a kétezres év informatikai problémájával és ilyen körülmények között nem célszerű olyan termékkel megjelenni, aminek a nevében a 99 szerepel, mert esetleg valakiben olyan gondolat támad, hogy a termékkel gond lehet 2000-ben. Az Office termékcsaládnál már korábban eldöntötték a nevet, most valószínűleg az egységesítés is szempont volt a döntésnél: használjon Office 2000-et a Windows 2000 Professional operációs rendszeren.

„Ha nem tudod, hogy miért van szükséged a Windows NT-re, akkor valószínűleg egyáltalán nincs is szükséged rá." – ezt állítólag Bill Gates mondta valahol és mindez a mondat magyarul a http://www.flc.klte.hu/ntweb/ címen olvasható, amit minden magyar NT használónak érdemes időnként felkeresnie. Kicsit régen volt frissítve, de a tartalma így is jónak mondható.

MIÉRT IS JÓ NEKED, HOGY NT-T HASZNÁLSZ?

Ez annyira nem egyszerű kérdés. Ha gépedet játékra használod, akkor nem igazán van szükséged NT-re. Sőt, fordítsuk meg a dolgot: alig van olyan „komoly" játék, amely jelenleg megy NT-n. Ezen tulajdonképpen nincs miért csodálkozni, mert az új játékok DircetX 5/6-ot igényelnek, míg az NT 4.0-ban csak DirectX 3 áll rendelkezésre és az is csak az SP3 óta. Az elmúlt hetekben jelent meg a régen várt SP4, de ezen a téren nem hozott változást... Egyetlen lehetőség egy közkézen forgó „unofficial DX5" csomag „telepítése". De egy igazi NT rajongó nem hagyja ilyennel befolyásolni magát...



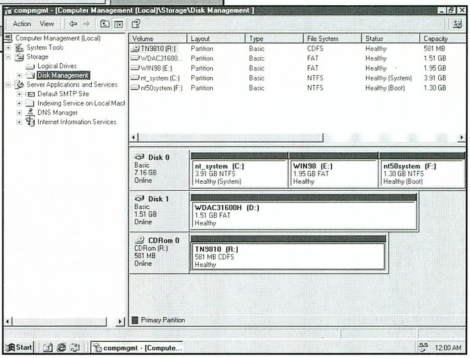


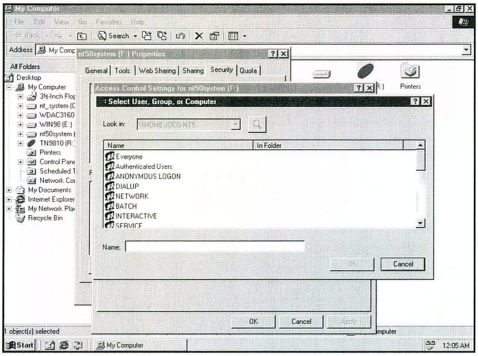
NA JÓ, DE AKKOR MIÉRT IS HASZNÁLJAK NT-T?

Először is, mi van akkor, ha nem csak játékra akarod használni a gépedet? Akkor szükséged van valami másra is. Mondhatnád, hogy neked nagyon megfelel a megszokott Windows 98 arra, hogy szöveget szerkesszél, mondjuk a Word 97-tel. És tulajdonképpen igazad is van. De mi van akkor, amikor gépeden, pl. a tesóddal, szüleiddel, kollegáiddal stb. osztozol. Na igen. Egy fajta igény lehet a részedről, hogy a file-jaidhoz senkinek semmi köze ne legyen. És ekkor eljutottál az első olyan dologhoz, aminek megoldásához ki kell lépni az MS-DOS világból.

(Létezik egy másik megoldás is, a „nem publikus" file-okat nem hagyod fenn a gépen, hanem valamilyen kivehető adathordozóra – floppy lemez, a:drive cartridge stb. – másolva tárolod.) Az is előfordulhat, hogy ugyan nem titkolod a tartalmukat, csak mindössze épp a húgod öt perce gyalulta le a kedvenc mp3 zenéidet, akkor hasonlóan morcos lehetsz... Az ilyen problémák elkerüléséhez szükséges jogosultságok kezelése nem új a számítástechnika világában, mindössze az elmúlt időszakban kicsit megfeledkeztek róla, legalábbis a DOS, Windows 3.1/95/98 világában.

Az NT – a jogosultságok visszaállítása miatt – egyfajta lépcső volt a *NIX és egyéb operációs rendszerek irányába. Azzal, hogy lehetőség van minden file-hoz a hozzáférési jogosultságok megadására, valamint azzal, hogy az „egyszerű user" nem tejhatalmú ura a gépének meglehetősen jól lekezelhetők a közös géphasználatból eredő problémák. E területen kívül a másik erőssége az NT-nek a hálózatok kezelése. Persze itt is vannak problémák: az elmúlt egy év során jó néhány olyan program született mely a Microsoft termékek hálózatkezelési problémáit kihasználva biztosított lehetőséget a gép távolról történő „lefagyasztására". Az ilyen támadások ellen elég sok hibajavítás jelent meg, és itt már jól látszott, hogy a Microsoft fontosabbnak tartja az NT-t a Windows 95-nél, mert hamarabb reagált a felmerült problémákra. Egy jellemző adat,

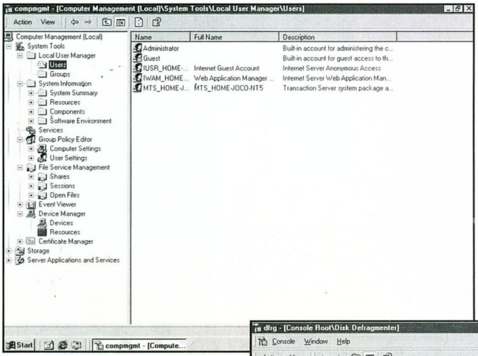




hogy 1997. májusa (az előző Service Pack megjelenése) óta kb. 43 kisebb-nagyobb hibajavítást adtak ki (legalább is a US verzióhoz). A javítások mértékére jellemző, hogy az október végén megjelent SP4 gyakorlatilag minden file-t lecserél a korábban feltelepített rendszerben. E tény megítélése némileg eltérő lehet: ennyire rossz a korábbi változat, vagy legalább egy termék, ahol törődnek a hibák javításával is.

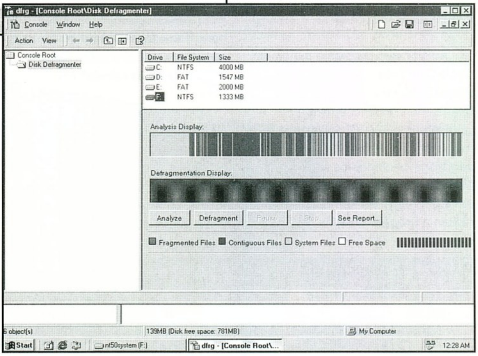
ÉS MILYENEK A TAPASZTALATOK AZ NT 5-TEL?

Egy csomó olyan lehetőséggel bővült, mely a korábbi verzióban nem, vagy csak külön, más gyártótól származó szoftver megvásárlásával volt megoldható. Olyan dolgokra kell itt gondolni, mint a defragmentálás (töredezettség mentesítés), vagy a disk quotázás. A defragmentálási funkció eddig nagyon hiányzott az NT-ből, bár a rendszer megpróbálta elkerülni a lemezeken a file-ok széttöredezését: ha előre tudta a fileméretet (pl. egy file másolásnál), akkor megpróbált akkor a szabad helyet keresni, hogy a file egy darabban elférjen benne. Na persze, ez nem minden esetben sikerült... A quota használatának lehetősége is



elő volt készítve az NT 4.0-ban, mindössze maga a rendszer nem tartalmazta a modult, a quota beállításával elkerülhető, hogy valamelyik felhasználó elfoglalja az összes rendelkezésre álló helyet. A quota rendszer használatához (is) azonban a disknek NTFS formátumúnak kell lennie: a FAT-es lemezeken nincs lehetőség annak a tárolására, hogy melyik felhasználó tulajdonában van a file. (A file hozzáférési jogoknak is csak NTFS formátum esetében van értelme.)

Az NT 5 rendszergazdai programjai teljesen eltérnek az NT 4-ben megismertektől. Az új filozófia első alkalommal széles körben a Windows NT 4.0 Option Pack-ben jelent meg a Microsoft Management Console (MMC) bevezetésével. Ez egy általános keretprogram, melybe a különféle adminisztrációs modulok ún. snap-in-ként képesek beépülni. Ilyen modul lett gyakorlatilag az összes adminisztrációs segédprogram. A legizmosabb ezek közül a Computer Management, mely magába foglalja a korábbi User Manager, Disk Administrator, Event Viewer stb. alkalmazások funkcióit.



Az NT5 kibővült olyan funkciókkal, mely az NT4-ben nem voltak meg: ilyen lehetőség, hogy előtérbe kerülnek a titkosítási funkciók: mind a diskek titkosítását támogatja, mind a hálózatokon történő titkosított adattovábbításra nagy hangsúlyt fektet: az egyik képen is látható, hogy alaposan a kezünkbe adja annak eldöntését, hogy milyen biztonsági feltételek teljesülése esetén küldje el a jelszót, ill. építse fel a modemes kapcsolatot. Ennek az már csak apró folyománya, hogy egy modemes kapcsolat egyik legfontosabb (és egyszerűen lekérdezhető) paramétere az, hogy milyen módon történt az authentikáció (hitelesítés) és titkosított-e a kapcsolat.

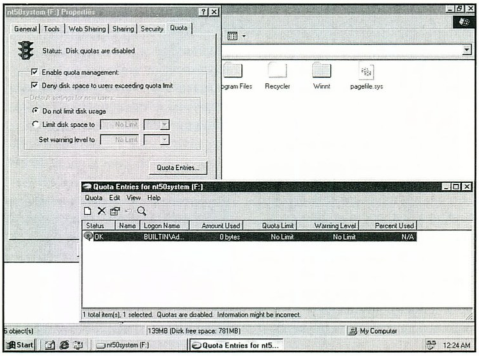
Az NT4 egyik problémája eddig az volt, hogy egyes eszközökhöz nem jelent meg NT-s meghajtóprogram. Az NT5-val a helyzetnek javulnia kell, mert a Windows 98-ban megjelent Win32 Driver Model (WDM) lehetővé teszi, hogy ugyanazok a meghajtóprogramok használhatók legyenek az ötös NT-ben is. A meglévő NT-s driverek szerencsére továbbra is használhatók lesznek.

A másik hardverrel összefüggő módosítás, hogy javították a Plug and Play támogatáson. Az NT4-ben levő ISA P&P támogatás gyakran csak a telepítés megnehezítését szolgálta.

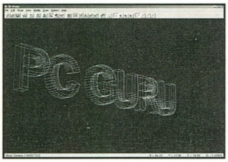
Az NT5 nagy újdonságai közé tartozik az Active Directory is. Ennek ismertetése sajnos önmagában is meghaladná a cikk terjedelmét. Eredményeképpen némileg(?) átalakulnak a jelenlegi NT domainek (példaként a primary és backup domain controller funkció közti különbség eltűnése).

Ha már az egész cikk erősen személyesre sikerült, akkor végül egy-két további apróság: mivel a termék még béta fázisban van (a végleges változat megjelenése reálisan 1999 őszére várható), sok kisebb-nagyobb hiba bosszantja a tesztelőt. Nekem például egyetlen alkalommal sem sikerült shut down-nal leállítanom a gépet, még szerencse, hogy a reset gombot igen jól tűrte a próbálkozások során. Az viszont kis pozitívum, hogy az általam korábban kipróbált beta 1-hez képest jelentős a funkciók használhatóságának javulása.

(JOCO)



3D Magic



Szerintem nagyon sokan vannak úgy, hogy vagy a hozzáértés, vagy csupán az idő hiánya miatt sohasem jutottak közelebbi ismeretségbe egy 3D-s tervező programmal (ray-tracerrel) sem. A 3D studio persze egy kicsit megváltoztatta ezt, hiszen egyszerűsödött a kezelhetőség és javultak a lehetőségek. Azoknak azonban, akik nem szeretnének sokat pepecselni az objectek szerkesztésével, vagy akár a beállítások aprólékos megismerésével továbbra is nehézkes volt a program. A most ismertetésre kerülő alkotást nem szeretném a végletekig kielemezni, hiszen egyrészt a trial verzió segítségével mindenki megismerkedhet vele (a CD-n rajta van), másrészt ez kitenné a komoly rovat nagy részét. Irományomat inkább figyelemfelkeltőnek szántam.

Az alapvető probléma mindig az objecteknél kezdődik, hiszen ezek elkészítése bizony elég fáradságos feladat. Nos, itt is lehet alap gometrikus testekből építkezni, sőt még akár a beépített Trace rutin segítségével bitmap-os képeket is átalakíthatunk vektorossá, azonban a lényeg a nagyfokú kompatibilitás, hiszen a program minden nagyobb object formátumot képes fogadni és ez nem kevés, hiszen a sajátjával együtt 17 formátumot jelent. Ha egy kicsit belegondolunk, hogy az Amigás időszaktól kezdve (Sculpt, Draw 4D, Imagine, Turbo Silver, Caligari ....) milyen mennyiségű és minőségű object készült, akkor bizony könnyen elképzelhetjük a lehetőségeinket. Mind a 2D-s és 3D-s vegyesen előszedett object gond nélkül betöltődtek a programba, ezzel semmiféle problémátok nem lesz. Render programról lévén szó minden egyes poligonnak beállíthatjuk a texturáját, színét is. Az alapbeállítások módosítása sem okozhat problémát, akár tartalmazza ezt az alap object akár nem. Mivel nem csak a beállított textúrákkal dolgozhatunk, ezért megsokszorozódnak a lehetőségeink a saját textúrák használatával. Természetes dolog, hogy a háttérképet és fényeket is macerálhatjuk a programban.

Ha netalántán odáig fajulna a lelkesedésünk, hogy bele akarunk nyúlni az objectbe, akkor ezt gond nélkül megtehetjük, hiszen komplett szerkesztő felületet kapunk, mely ugyan nélkülözi a megszokott soknézetű ábrázolást, azonban ne

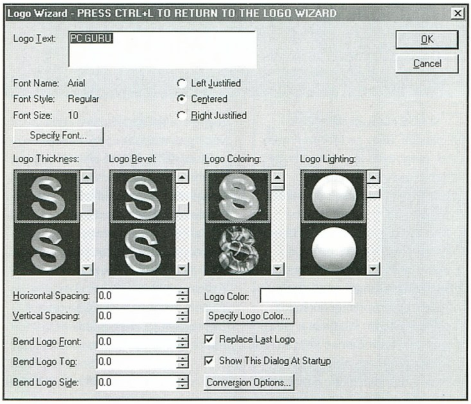
felejtsük el, hogy itt nem is ez a cél. Mindenesetre húzkodhatjuk a pontokat kedvünk szerint.

Ha csak egy konkrét feliratra lenne szükségünk, akkor sincs probléma, hiszen a program rendkívül jól megbirkózik az ilyen jellegű feladatokkal is. True Type fontokból építkezhetünk a képernyőn és nem is akárhogyan, hiszen a készülő lógó ezernyi (na jó egy kicsit azért kevesebb) paraméterét határozhatjuk meg. Az alapbeállítások között szerepel a Bevel és a Thickness meghatározása. Csakúgy, mint az objecteknél szabadon gazdálkodhatunk a színekkel és textúrákkal, melyeket természetesen meg is változtathatunk kedvünk szerint a későbbiekben. A program itt külön kezeli a készülődő lógó elejét, oldalát és természetesen a bevelt is.

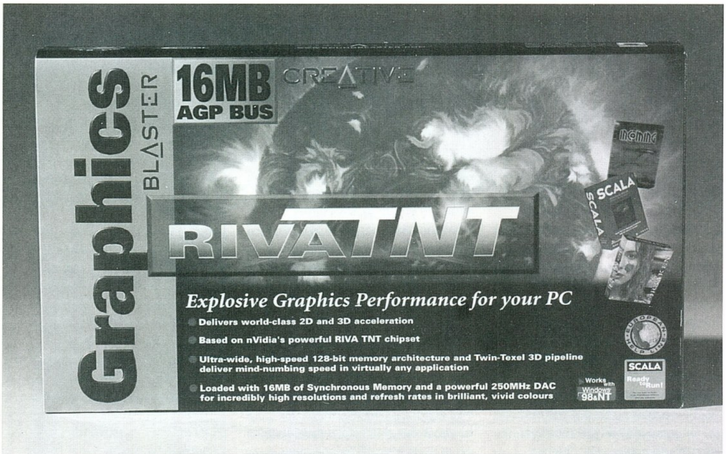
A kellemes meglepetések a render részben is folytatódnak. 5 fajta renderelési algoritmust építettek be a programba (wireframe, hidden wireframe, flat, gouraud, phong), mely mennyiség mindenkinek elég lesz valószínűleg. A mellékelt 4 szintű anti-alias pedig ezt remekül kiegészíti. Ha elég erős a gépünk, akkor a Real-Time Redraw segítségével sokkal élvezetesebb lesz a beállítgatás. Az options menü egy sor lehetőséget tár elénk, melyen kívül kétségtelenül csak a Modify menüben érhetnek meglepetések minket a menü száma és bonyolultságát illetően.

Rendkívül jól eltalált programnak tartom a 3D Magic-et abból a szempontból, hogy nem erőlteti rá a felhasználóra az örökös beállítgatást és pepecselést. Ha nem kívánunk ezzel foglalkozni, akkor pár percnyi tanulás után már elég jó minőségű képeket tudunk előállítani, természetesen kész object-ek segítségével. Ha viszont komolyan szeretnénk vele foglalkozni, akkor megadatik nekünk a berhelés a legtöbb helyen, persze a program korlátain belül. Próbáljátok ki a programocskát, érdemes vele foglalkozni, és érdemes regisztráltatni, hiszen a kész képeken megjelenő felirat eléggé illúzióromboló.

Bear™

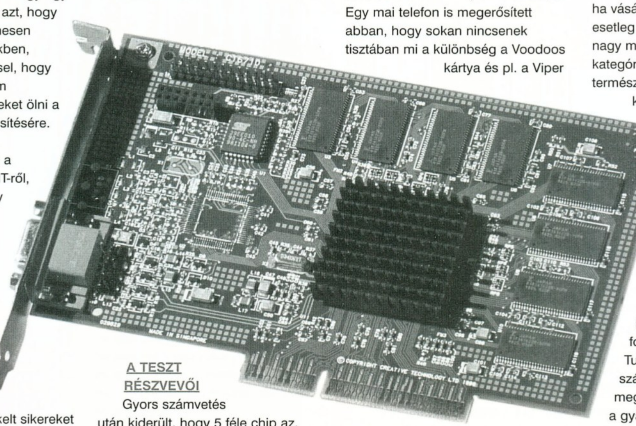


2. generációs 3D kártyák tesztje



3D NEXT GENERATION

Pár hónappal ezelőtt, akinek volt egy Voodoo2-e és mellette valamilyen használható 2D-s kártyája (ne adj Isten egy Riva 128 vagy egy Matrox) könnyen hihette azt, hogy nyeregben van. Kényelmesen hátradőltünk a karosszékben, azzal az elégedett érzéssel, hogy ebben az évben már nem szükséges további pénzeket ölni a 3D megjelenítés tökéletesítésére. Igaz, hogy időnként fölröppentek kósza hírek a mindent elsöprő Riva TNT-ről, de hát akkor nagyon úgy tűnt az nVidia elhamarkodott ígéreteiből vajmi kevés fog megvalósulni. Időközben jött a Matrox a G-200-asokkal. Ők legalább nem ígértek semmi látványos áttörést, ennek megfelelően és a teljesítmény tükrében a Mistique G-200 mérsékelt sikereket ért el a játékosok körében. Eltelt pár hét és itthon is megjelentek az első TNT chippel felvértezett kártyák, alapjában változtatva meg az elmúlt időszak nyugalmas eseményeit. Elkezdődött a "háború" (elsősorban itt a hazai eseményekre gondolok), ahol mindenki igyekezett hangot adni a véleményének. Kicsit rápihentünk az eseményekre, megvártuk a frissebb, kiforrottabb drivereket, majd végignéztük a potenciálisan szóba jöhető második generációs 3D kártyákat. Reméljük karácsony előtt jól jön ez a kis összehasonlítás.



A TESZT RÉSZVEVŐI

Gyors számvetés után kiderült, hogy 5 féle chip az, ami megfelelt az általunk felállított kritériumoknak. Alapnak vettük a Voodoo2-est, ami elsőre kissé visszásnak tűnhet (már igencsak nem új, ráadásul társkártya), de mégis határozottan etalonnak számít mind sebesség, mind támogatottság terén. Időrendi sorrendben ezt követte a Matrox MGA G200, a S3 Savage 3D-je, majd egy újabb 3Dfxes fejlesztés a Voodoo2 Banshee. A sort a nVidia Riva TNT-je zárja, bár itt volt egy kis eltérés a nemzetközi piaccal szemben, hiszen a hazai boltokban jóval előbb be lehetett szerezni TNT, mint Bansheet. Egy mai telefon is megerősített abban, hogy sokan nincsenek tisztában mi a különbség a Voodoos kártya és pl. a Viper 550 között .

Nekik következzen egy kis gyors segítség:

A fenti összegzésben chipekről volt szó, nos ezekkel a chipekkel sok gyártó hoz ki saját kártyát. Az azonos chippel szerelt, ám eltérő gyártótól származó kártyák sebességben többnyire nem mutatnak lényeges eltéréseket. Különböző lehet viszont a bundle (milyen komoly programokat, játékokat kapunk "ajándékba"), illetve a mostanság divatos TV kimenet lehetősége. Első lépésben tehát arról érdemes tájékozódni milyen 3D-s chip van a kártyán, amit nem szabad összekeverni sem a gyártó nevével, sem pedig a kártya fantázianevével. Amennyiben ez megvan tulajdonképpen már beazonosítottuk a terméket és nincs más teendőnk, mint kiválasztani a nekünk megfelelő kulcsínt. (Ekkor kénytelenek leszünk meghozni olyan fontos döntéseket, hogy a Forsakent vagy a Half Life demoját szeressük-e jobban:).)

A TESZTELÉS KÖRÜLMÉNYEI (GÉP, SZOFTVEREK)

Lóti tanácsára a tesztet alapvetően nem a benchmarkokra építettük. Összehoztunk egy tesztkönyvtárat, amiben tekintettel arra, hogy másodgenerációs 3D kártyák voltak a vizsgálódás tárgyai, leginkább az új játékok kaptak helyet. Vagy inkább az újabbnál is újabbak. Ezzel az volt a cél, hogy egy kicsit előre tudjunk gondolkodni, ha vásárlásra adjuk a fejünket, és esetleg márciusban se érjenek túl nagy meglepetések. A játékokat kategóriákra is osztottuk, természetesen az első icon ami kikerült a folderbe az a Quake volt. Ezt követte a Quake2, majd Turok2, a Blood2, a Heretic2, a Trespasser és a Shogo. Ők képviselték a 3D shootereket. Mivel ezeknek a programoknak a népszerűsége a legmagasabb a potenciális vásárlók illetve upgrade-elők körében ezért kiemelten foglalkoztunk velük. Tulajdonképpen ők súlyozottan számítottak a végső megítélésnél, ám úgy tűnik végre a gyártók is felismerték ezt az alapvető tényt, így itt nem nagyon találkoztunk kompatibilitási problémával. A stratégiai játékokat a Poloulus 3D képviselte, míg a sport fronton a NHL'99-et vettük elő (ez gyakorlatilag EA sport játékait összességében prezentálja).Akciójátékként árválkodott a Tomb Raider 3, majd ezt követték a különféle technológia demok, mint a Final Reality, a Fog City, a napokban elkészült

Winbench'99 és a 3D Mark. Nekik különösen örültünk, hiszen ők már az új kártyákra készültek, ennek köszönhetően nem is nagyon láttunk 40 fps fölé emelkedő mutatót.

Végül közönségdíjasként bekerült a NFS 3 is, amivel gyakorlatilag mindenki játszik, szereti még az is, aki különösebben nem vonzódik az autós programokhoz (legalábbis nekünk ez volt a tapasztalatunk).

A gépen egy frissen installált Win98 volt, a jó öreg Malay Intel Pentium PII processzort pedig 266MHz-en hajtottuk. Ezzel azt szerettük volna elérni, hogy ne egy csúcskategóriás gépen teszteljük a programokat, hanem egy sokkal általánosabb konfiguráción. Meg volt viszont azaz előnye, hogy ha döcögött a program, akkor egy újra bootolás után máris 400MHz-en futott a Malay "csoda". Kicsit talán meglepő, de mindössze a Turok2 alatt vettük ennek hasznát, ott viszont minden kártya esetében. A pályák felépítése, a textúrák nagysága, részletessége igazából nem indokolta a sebesség növelését, de tény ami tény 400MHz-en már nem szaggatott a játék. Talán a végleges verzió kevésbé lesz processzorérzékeny. Végül csak annyit, hogy a most futó Celeron processzorok mindenképpen rávernek a tesztalap 266-osunkra, így arra a következtetésre jutottunk, hogy egyelőre játékra épp annyira jó egy 300-as Celeron, (ne adj Isten felhúzva 450-re) mint egy 400MHz-es normál PII. Az is igaz viszont, hogy a Pentium egyesek ideje már kezd lejárni, legalábbis abban az esetben, ha pl. a Trespasserrel akarunk játszani.

A FEJLŐDÉS ÜTEME

Globálisan vizsgálva a kártyákat az első és leglényegesebb változást a felbontások növekedésében fogjuk megtalálni. Az alapnak vett Voodoo2-es maximális felbontása 3D-ben 800x600. Ez nagyon szépnek számított még az év elején, amikor debütált a kártya, bár az is igaz, hogy már akkor léteztek olyan chipek, amik támogatták a nagyobb felbontásokat (PowerVR, Intel i740, Riva 128, Verite2200, Rage 3D). A Voodoo 2 azért volt a legjobb a maga kategóriájában, mert az általa támogatott maximális felbontásban nagyon gyors volt. A legritkább esetben láthattunk szaggató programot V2-esen, a támogatottsága pedig kivételes volt. Ezért aztán ha megvettél egy másodgenerációs 3Dfx-et, áttörő, nagy változásokra nem számíthattál, de becsapva sem érezhetted magad mert kaptál egy kicsi pluszt, és minden 3D programmal gond nélkül tudtál játszani. Tulajdonképpen erre a 800x600-as értékre ígért rá mindenki az új fejlesztésével, egészen a monitorok lehetséges max. felbontásáig (1600x1200, legalábbis egy normál jó minőségű monitor esetében). Ezzel el is érkeztünk a pár éve még igencsak futurisztikusnak számító elképzeléshez, miszerint 1024x768-ban fogunk játszani. Ezek alapján elkönyvelhetjük, hogy a '98-as évben a fejlődés alapvetően arra irányult, hogy a 3D-s programokat nagyobb felbontások mellett is tökéletesen élvezhessük. Így viszont igaznak tűnik az a megállapítás, hogy nagy áttörésre ebben az évben már nem lehet számítani. (Okosak ezt már megmondták az év elején, csak akkor még mindenki reménykedett, majd a Voodoo2, majd a TNT:).)

Azért nem elhanyagolható, hogy az új kártyák minden esetben kombinált kártyák, azaz a jövőben kizárólag 2D/3D-t kapunk egyszerre. A legfrissebb értesülések szerint az úttörőnek számító 3Dfx Inc. is szakított az „add on" Voodoo szériával és a következő chipjük már eleve 2D/3D lesz. Dacára annak, hogy eddig nem sok szerencséjük volt az ilyen próbálkozásokkal, belátták, hogy nem tudnak versenyképesek maradni, ha a vásárlónak a jövőben is gondoskodni kell egy plusz videókártyáról a termékük mellé (ilyet meg már szinte senki nem gyárt).

Végül az újítások között említeni lehet még a 32bit renderinget. Ez egy sokat vitatott téma volt a szerkesztőségben, ami alaposan megosztotta a társaságot. A csapat egyik fele szerint ez nagyon is meglátszik a játékokon, megtelnek színnel, az egész összhatás sokkal élénkebb lesz. (Arról meg nem tehet senki, ha valaki dilettáns, színvak, stb.:). A baj ott kezdődött, amikor ennek a csapatnak a vezére elégedett arccal nyugtázta a Tomb Raider2-ben, lám-lám itt a 32bites színmélység, bizony-bizony milyen szép. Aztán gyorsan visszaléptünk a beállításokhoz, mert szükség volt rá, és láss csodát ott virított a felirat, 1024X768 16bit. No comment.

KI GYŐZÖTT?

Ezután a kis kitérő után térjünk vissza a tesztelt kártyákhoz. Kicsit fordítsuk meg az alcímben szereplő kérdést. Ekkor eljutunk oda, hogy meglepő módon a játéktesztek alapján nehéz lenne egyértelmű vesztest kihozni. Pontosabban fogalmazva, az új kártyák között szinte nem is találtunk olyat, ami nem kezelte volna korrektül az összes játékot. A Need for Speed 3 pl. jól futott "mindenkivel", bár igaz, hogy itt maximálisan 800X600-as felbontást választhatunk. Hasonló volt a helyzet a Popoulus 3-al kapcsolatban, sőt a Turok2-vel is. Na jó, evezzünk kicsit rázósabb vizekre.

Egyértelműbben halványabb teljesítményt nyújtott 3D-ben a Savage 3D és az MGA G-200-as. Ne gondoljatok itt nagy különbségekre, de ha ennyire szoros a mezőny, kénytelenek vagyunk kritikusabban szemlélni az eseményeket.

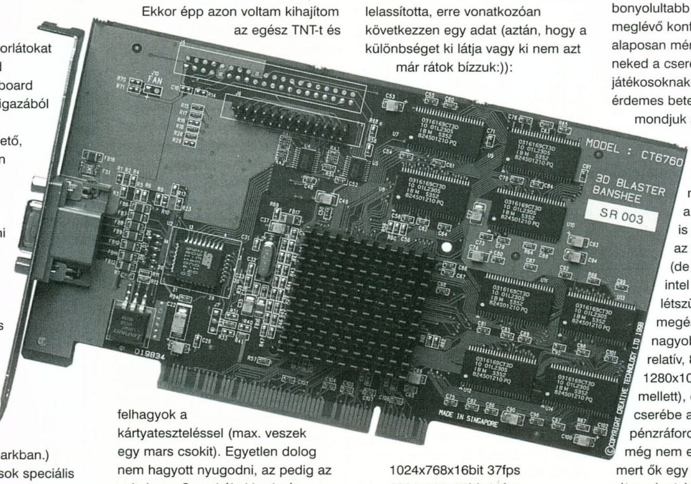
A Savage-en pl. nem tudtunk életet lehelni a Shogoba (elindult, de csak fehérség volt a textúrák helyett), holott az ugyancsak Light Tech engint használó Blood2 kifogástalanul működött. A Tomb Raider 3 demoja viszont 800X600-ban is döcögött rajta, ezzel szemben a Trespasseren meg elképesztően jól szerepelt. Bár hibázott a távolabb lévő objektumok pakolgatása során. A Quake 1024-ben teljesen játszható volt, ami megint szép teljesítmény. A Quake 2 meg egyfolytában kifagyott a timedemok alatt, bár kétlem, hogy lenne olyan perverz bárki is, hogy pusztán timedemokat inditana el rajta. A rendes játék során ugyanis nem tapasztaltuk ugyanezt. Ezek alapján egy teljesen vegyes kép alakult ki bennünk a kártyáról, hiszen néha meglepő gyorsaságról tett tanúbizonyságot, máskor viszont

Az Unrealt nem is vettük bele az alaptesztekbe, mert ez az egyetlen program ami kiemelkedik a 3D shooterek közül, méghozzá egy nem is túl szimpatikus tulajdonsággal. Nevezetesen egyedül Voodoo2-n hajlandó kihozni magából a maximumot, ott egy PII-es processzor mellett olyat láthatunk ami grafikailag még mindig csúcs. Bár nincs 32bit rendering, és a felbontás is max. 800x600. Létezik persze D3D meghajtó is hozzá ami mondjuk elindul TNT-n és Matroxon is (mással nem próbáltuk) csak szaggat, nem teljesen élvezhető. Pesszimista vélemények szerint már nem is lesz az soha. Gyanítom, hogy mire kijön a második rész a támogatott hardware-ek listáján nem a voodoo chipset lesz a domináns, és az API-k között sem Glidera fogják elsőként fejleszteni.

▶ UNREAL GONDOK

meg sem tudtuk nézni rajta a kiválasztott játékot. A driver frissítés megoldás lehet a problémára, de vegyük figyelembe, hogy már eleve egy új driverrel és updatelt BIOS-szal ugrottunk neki a tesztnek.

A Banshee-vel egy kicsit más jellegű problémánk volt. A képminősége rosszabb volt mint bármelyik versenytársának, ráadásul helyenként meglepő módon tökéletesen látható csíkokat "varázsolt" a képernyőre. A sebessége egész tűrhető volt, sőt megadta azt az egyszeri örömöt is, hogy a Voodoo2 technológia mellett túllépjünk az ismert korlátokat (max. 800x600). Majd elfelejtettem, hogy a board PCI-os! Lévén, hogy igazából egy PII-es kell a meghajtásához alapvető, hogy az alaplapunkon legyen AGP slot. Visszont ha már van, miért ne használjuk? Felesleges elpazarolni egy slotot videókártyára, ráadásul az AGP-s kommunikácó nyújtotta előnyökről is le kell mondanunk. (Mondjuk ezt látványosan észre sem fogjuk venni, max. az AGP-s teszteken: a Final Realityben és a 3D Markban.)



Az MGA G-200-asok speciális helyet foglalnak el az egész tesztrendszerben. A kártya képminősége tökéletes, 3D-ben gyakorlatilag a Quake kivételével minden gond nélkül futott vele. Megtaláltuk a felsorolt listákban, látszott, hogy mindenhol gondoltak a Matrox felhasználókra is. Csak éppen egy leheletnyit lassú.

Ezzel el is érkeztünk a TNT-hez. Nem véletlen hagytuk a végére az nVidia új chipjét, bár az első pár próbálkozásunk a kártyával rendre kudarcot vallott. Kezdetben egy hibás kártyát kaptunk, ami állandóan kifagyott. Előfordul az ilyen, bár bosszantó volt, hiszen nagyon szerettük volna már beüzemelni. A második nekifutás megint érdekes volt, fél estés anyázás után végül kiderült, hogy a tesztalany időnként hibázik, ha a processzor 100MHz-en fut. Ezek után kaptunk egy olyan kártyát, ami napok óta gyönyörűen ment egy gépben. Beraktuk, variáltam valamit az új driverekkel, aztán már semmi nem indult el:).

Ekkor épp azon voltam kihajítom az egész TNT-t és felhagyok a kártyateszteléssel (max. veszek egy mars csokit). Egyetlen dolog nem hagyott nyugodni, az pedig az volt, hogy Csumitól aki szintén akkoriban jutott egy TNT-hez, nap mint nap meghallgathattam, hogy milyen „király" ez az új kártya, mennyire „szakít" rajta minden. Végül a format C:, a reinstall Win98 és a „feltesz legújabb driver" mellett döntöttem. És csodák csodájára a jól bevált PC-s módszer meghozta a gyümölcsét, elindult végre a TNT, nem fagyott, nem hibázott, és aznap rádöbbentem miről is beszéltek azok, akik annyira el voltak ragadtatva a kártyától. A régebbi Riváknál rettenetesen idegesítő volt, hogy kézbekapva a kártyát nem igazán lehetett rajta Quakelni. Most csak ki kellet törölni a 3Dfx-es opengl.dll-t a Quake könyvtárból, így a program megtalálja a system könyvtárban lévő TNT-s támogatottságú standard opengl drivert. 1024-ben majd lefolyt a képernyőről a régi kedvenc, de ugyanez volt a helyzet a sokkal durvább hardvert igénylő folytatás esetében is. A 32bit azért rendesen lelassította, erre vonatkozóan következzen egy adat (aztán, hogy a különbséget ki látja vagy ki nem azt már rátok bízzuk:)):

1024x768x16bit 37fps
1024x768x32bit 25fps

A Tomb Raider 3 ugyancsak gond nélkül ment 1024x768-ban, a 3D Mark '99 pedig kb. 200 pontot vert mindenkire a TNT-n. Gyakorlatilag nem találtunk olyan dolgot, amibe igazán beleköthettünk volna, ha csak azt nem, hogy a régi glide-os játékok nem futottak vele. Meg azt, hogy több helyről is hallottuk a visszajelzéseket, miszerint a kártya fagy. Ennek az egyik lehetséges okáról Old Man számol be részletesebben a Tuning oldalakon. Végül ezek a hullámok elcsendesedtek, legalábbis nálunk, hiszen az időközben beérkezett TNT-k a legkülönfélébb gyártóktól, kifogástalanul működtek.

VÁSÁRLÁS ELŐTT - ZÁRSZÓKÉNT

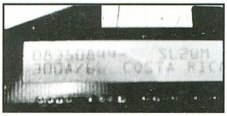
Amennyiben komplett gépvásárlás előtt állsz, a TNT-nél jobb választásod nem nagyon lehet. Már ha van pénzed kifizetni a kb. 35eFT+ÁFA-s árát (átlag), ami azért nem kevés. A támogatottsága miatt nem kell aggódnod, mert a jövőben megjelenő játékok kivétel nélkül D3D-t, esetleg Open GL-t kezelnek. Ezek futni fognak a TNT-s kártyádon, kivéve a már említett régebbi Glide-os programokat, amik világ életükben már csak 3Dfx-en fognak elindulni. Akkor sincs gond, ha ennél valamivel kevesebb pénzed van, de mondjuk a karácsonyi szünetben nem a falat vagy a bejglis tálat szeretnéd egész este nézni. Ebben az esetben lehet jó megoldás az alacsonyabb árú Savage 3D vagy a Banshee. 3D-ben azért jó teljesítményt nyújtanak, mindenképpen jobbat mint mondjuk az abszolút low prise kategóriát képviselő voodoo 1-esek. Valamivel bonyolultabb a helyzet, ha egy meglévő konfigurációd van. Ilyenkor alaposan mérlegelni kell, megéri-e neked a csere. Hard core játékosoknak mindenképpen érdemes betenni egy TNT-t a gépbe mondjuk a V2 mellé, aztán ha kihalnak a glideos programok, - ami úgy tűnik már nincsen messze - ki lehet hajítani a 3Dfx-et (ahogy Balagee is mondaná). Egyébként az upgrade Voodoo2-ről! (de írhatnék Riva ZX-et, intel i740-et) TNT-re nem létszükséglet, kérdés, hogy megéri-e neked a kicsit nagyobb felbontás (ez elég relatív, 800x600-ról akár 1280x1024 is lehet kellő fps mellett), és a 32bit rendering cserébe a szükséges pénzráfordításért. A Matroxokat még nem említettem a zárszóban, mert ők egy eléggé sajátos választást képviselnek. Alapvetően a munkagépekbe ajánlották, ahol a képminőségük verhetetlen, ezen felül pedig a 3D támogató chip bármikor lehetőséget ad egy kis kikapcsolódásra is. (Időközben az áruk is alaposan leesett, hát....nehéz kérdés.:))

Jó döntés mindenkinek!

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com
special thx. to: lóti, sakman

Hardware Fórum

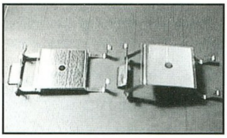
A múltkori számban beszámoltam nektek a Celeron 300A jótulajdonságairól. Nos, ezek a jótulajdonságok továbbra is megmaradtak, de egyre nehezebben elérhetőek. Kétségtelen, hogy jelenleg a legjobb vétel a Celeron 300A, de ami a tuningolhatóságot illeti, a helyzet egyre katasztrofálisabbá válik. Jelenleg ott tartunk, hogy 100db-ból mindössze maximum 3-4db hajlandó 450-464MHz-en üzembiztosan működni. Volt egy fehér holló, egy 504MHz-es darab is, de ez már a múlt. Elterjedtek olyan hírek, hogy a Celeron csak 66MHz-es órajellel működik, ez természetesen nem igaz. Megfelelő alaplapban megy az 100MHz-en is, csak hát nehéz megtalálni ezeket a darabokat. Sokan abba a hibába esnek, hogy azonnal nekiugranak szerencsétlen processzornak, és ha nem megy 450-en, akkor kijelentik, ez csak 66MHz-es órajelet fogad el. Ne felejtsük el, az alaplapon ott a 75, és a 83MHz is. Mivel a processzor csak 4.5-szerezni tud, ha nem 4.5x100, akkor próbáljuk a 4.5x75, vagy 4.5x83Mhz-et. Ezek ugyan meg sem közelítik az álomhatárt, de még mindig jobbak, mint a 4.5x66. Sokan megkeresnek, kétkedve, hogy nem tudják megállapítani, Celeron 300-ast, vagy pedig a 300A-t adtak-e el nekik. Külsőre már nem állapítható meg a különbség, kezdetben az Intel a cache nélküli Celeront másképpen tokozta, de az utóbbi időben a kétféle processzor teljesen egyforma. A processzor hátoldalán található egy fehér szitázott felirat, ami ugyan elég nehezen olvasható, de azért kivehető.



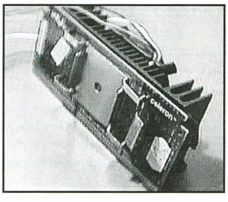
A felirat a valóságban is igen nehezen olvasható

Értelemszerűen a Celeron 300/66 a cache nélküli, a Celeron 300A/66 pedig a cache-t tartalmazó változat. A /66 a névleges órajelet jelenti. Ha ez sem elég, akkor meg kell figyelni a gép indulásakor lefutó biosz-képernyőt. Bár a múltkori számban már elmondtam, megismétlem: ha a jobb oldalon a Cache Memory None, akkor Celeron 300, ha 128kb, akkor Celeron 300A, ha 512kb, akkor Pentium II a processzor. A szeptemberi cikk után nagyon sokan kerestek meg azzal a problémával, hogy bár én „megígértem", mégsem megy a Celeron 300-as 450MHz-en. Nos, én semmi ilyet nem ígértem meg, nem is tehetem. Pusztán leírom a tapasztalataimat, de közben nem szabad azt sem elfelejteni, hogy én 100-200 darabból válogathatom ki a tuningolható példányokat, a vevő meg bemegy a boltba, és kap egy darabot. A tuning egyébként alaplapfüggő is, mert egy T****o alaplapban biztosan nem megy annyit a processzor, mint mondjuk egy Abit BH6-ban. Annak a bizonyos 21-es lábnak a leragasztása már felesleges, az Abit bioszból átlépi a 66/100 MHz-es frontbusz beállításának korlátait.

Most beszéljünk egy kicsit a Celeron hűtéséről is. Mivel a hűtőborda közvetlenül a processzor-magra fekszik fel, a hűtés sokkal intenzívebb, mint a Pentium II esetében. De itt is lehet alkalmazni egy trükköt.



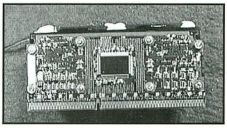
A képen látható rugós lap szorítja a processzort a hűtőbordához. Ha a füleket a kép jobb oldalán látható módon jobban meghajlítjuk, akkor a rugó értelemszerűen jobban szorítja majd a hűtőbordát a processzorhoz, ezáltal javul a hűtés hatásfoka is. Valamelyik nap felhívott egy versenyző, és panaszolta, hogy a lap hátoldalán található műanyag szigetelőt nagyon nehezen tudja levenni, mit tegyen. Szerencsére a telefon megmentette a processzor életét. A műanyag lap nem véletlenül van ott, ahol van, célja az, hogy a fémből készült lapot elszigetelje a

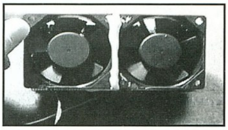


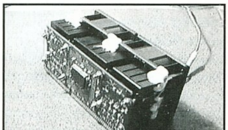
processzort tartalmazó áramköri laptól.

Celeron teljes fegyverzetben

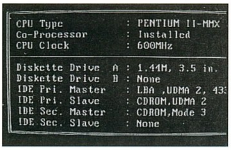
Azt hiszem, a Celeron témát oda-vissza megbeszéltük. A kellemetlen hírek után valami jobbat azoknak, akik megengedhetik maguknak egy drágább processzor vásárlását. És ismét egy adalék ahhoz, hogy a tuning kell, muszáj. Miért tépik szét magukat az atléták, hogy egy századmásodperccel jobbat fussanak, mint versenytársaik? A számítástechnikában ez a tuning. Gyorsabbat, jobbat, stabilabbat, jóval kevesebb pénzért, mintha a nagyobb processzort vennéd meg. Egy nagy céget nem érdekel a tuning, ők megveszik a 450MHz-es processzort, beleteszik a gépbe, és kész. De minket igenis érdekel. A tuningot lehet szeretni, lehet nem szeretni, de amíg a gyártástechnológia, meg a kereskedelempolitika olyan, amilyen, addig igenis lesz tuning. Miért írom le mindezt? Azért, mert az Intel 300-asnak dobozolt be 450-es processzorokat. Hihetetlen, de igaz. Ismét csak a múltkori cikkre utalnék, de most már bővebben. Hasonlóan az augusztusi 266-osokhoz, most a 300-asok jutottak hasonló sorsra. Ezekkel nem kellett semmit csinálni, csak a műanyagtokra a 450-es helyett a 300-as számot rászitázni. Mindkét processzor csak 4.5-szerezik, a 300-as a 66, a 450-es a 100MHz-et. Az, hogy a processzor eredetileg 450-es, az Abit alaplapban másodpercek alatt kiderült. Míg egyéb esetekben, tuningolt processzor esetében a Speed Error Hold engedélyezése után a biosz hibaüzenetet küldött, addig ennél a processzornál a 450MHz-es beállítást szó nélkül elfogadta. Az egyetlen különbség az eredeti 450-es, meg a 300-as között az, hogy azért az Intel odafigyelt arra, hogy ne hajthasd szét a procidat. Az eredeti 450-eseknél a hátsó fémlap kialakítása olyan, hogy hűti a cache-chipeket is, a 300-asnál már nem. De nagy gondot ez sem okoz, a proci kifogástalanul megy 464Mhz-en, egyesek pedig 504-en is. Mielőtt ismét félreértések lennének, NEM MINDEGYIK 300-as ilyen. Azonos sorozatszámmal 50 db-ból átlagban 3-5 db megy 464-en, ezekből egy pedig 504-en. Ismét elmondom, hogy nem az a lényeg, hogy elindul, hanem az, hogy a Final Reality advanced teszt lefut, az Incoming Gameindex is, Unrealozhatsz 5 órát, és részt vehetsz a Quake deathmatch-partyn is. Ilyenkor mondhatod el, hogy stabil a géped. Sokan mondják, hogy a Windows 98 nem tuningbarát, amelyik tuningolt gép Windows 95 alatt stabil volt, az Windows 98 alatt hanyatt esik. Ez így igaz, de nem az operációs rendszer hibája. A Windows 98 sokkal több 32 bites kódot tartalmaz, a processzort, és az egész hardvert sokkal jobban igénybe veszi. Ha a rendszer nem stabil, akkor bizony visszább kell venni. Visszatérve a csoda 300-asokra, semmi különös hűtést nem igényelnek 450-464MHz-en, ezt tudják általában 2.0V core-feszültséggel, de maximum 2.2V-al. Dobozos processzor esetében elég a gyári hűtés, tálcás esetében pedig a normális hűtőborda-ventillátor kombináció. Az 504MHz már más tészta. Itt a feszültséget már emelni kell 2.2-2.3V-ra, és illik nagyobb hűtőbordát + ventillátort alkalmazni. Kivételes szerencsével találtam egy példányt, amelyik megy 558MHz-en, és bootol 600-on. És mindezt 2.4V-os core feszültséggel. Itt már azonban komoly gondok voltak, melegedett, mint a franc, és bizony fél-egy óra után elszállt. Kénytelen voltam tehát kissé átalakítani a hűtést, ahogy a következő képek mutatják. Mindenkit a **LEGHATÁROZOTTABBAN LEBESZÉLEK** arról, hogy otthon, a konyhaasztalon nekiálljon szétbuherálni drága pénzen megvásárolt prociját, ezzel sok szülői







pofon, valamint a garanciavesztés válik elkerülhetővé.



A bűvös 600MHz....

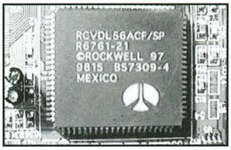
Az ötletet a Celeron adta, itt ugyanis a hűtés közvetlenül a processzora kerül, nincs még egy közbenső fémfelület. Letermeltem a processzort a fémlapról, és a megfelelően kialakított hűtőbordára szereltem. Külön gondot okozott a cache-chipek hűtése, ezt a hűtőborda, és a chip felülete közé illesztett megfelelő méretű rézlappal oldottam meg. Természetesen mindenhol szilikonzsír kötelező. A két óriási ventillátor felszerelése már gyerekjáték volt. Elég gusztustalanul néz ki, de működik. Nem mondom, picit azért hangos. A bioszképernyőn látható 600MHz egyelőre elérhetetlennek látszik, hiszen a jelenlegi legerősebb Intel proci 450-es. De bízzunk benne, hogy a rövidesen megjelenő 500-550-es procikból az Intel betokoz párat mondjuk ismét 300-asnak....

A nagypiacra készül az AMD is erősen, a kifejlesztett SlotA foglalatos alaplappal, benne a K7-es processzorral, melyet megint csak Pentium II gyilkosnak kiáltanak ki. Az ígéretek csodálatosak, meglátjuk a valóságot.

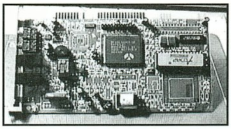
Megjelentek a piacon az igen olcsó Ali chipsetes Pentium II alaplapok. Óvakodjatok tőlük, mint a tűztől!! Inkább bármilyen - LX, EX, BX - Intel chipsetes alaplap, mint az Ali. A VIA is beszállt a hintába, az előzetes hírek szerint ezek az alaplapok jók lesznek, de jelenleg kompatibilitási gondok vannak. Emlékezzünk vissza, a hagyományos Pentium alaplapoknál mennyi vér, veríték, és könny hullott, míg összejött az Intel TX-hez hasonló más gyártó által készített chipset. A Pentium II ennél sokkal bonyolultabb szerkezet, tehát a feladat is nagyobb.

Modemezzünk most egy kicsit. Milyen modemet érdemes manapság venni? Először is milyet ne? Semmi esetre sem szabad megvenni a sok helyen nagy előszeretettel reklámozott úgynevezett csoda Winmodemet. Ez egy nagyon ravasz szerkezet, mindenre jó, csak modemezésre nem. Általában található rajta egy Cirrus chip, aztán nem sok más. Rövidre fogva, ez a típus minden feladatot a processzorrá hárít, csinál magának virtuális com-portot, meg ilyesmiket, viszont nagyon olcsó. Akkor viszont milyet vegyünk? Eldöntendő először, hogy külső, vagy belső legyen az a modem. Mindkettőnek megvannak az előnyei. A külső általában gyorsabb, nem foglal el ISA, vagy PCI slotot, több gép között hurcolható, viszont a tápegységnek aljzat kell, és lefoglalja a COM2-es portot. A belső bármelyik portra konfigurálható, viszont lassabb, és elfoglalhatja a hangkártya, esetleg a hálózati kártya helyét.

Általánosságban elmondható, hogy a 33.600-as kategóriában bármelyik Rockwell chipes modemet meg szabad venni. A belső modemen meg kell nézni a chip típusát, ahogy az alábbi kép is mutatja.

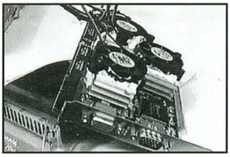


Jól látható, hogy ez egy 56.600-as belső modemen található Rockwell chip, a 33.600-ason ugyanez a chip van, csak a felirata más. Külső modem nagyrészt Rockwell chippel készül. Belső modem esetében győződjünk meg arról, hogy ne legyen kizárólag PNP, hanem jumperekkel be tudjuk állítani a tetszőleges COM portra. Én személy szerint a belső modemet a COM2-re állítom be, és letiltom az alaplapi COM2-t. Értelemszerűen, ha valaki használja a COM2-t, akkor a modemet állítsa be a COM3, COM4-re.



Ez egy Acorp modem, a chip felett látható az a jumper-sor, amelyikkel a kívánt port beállítható. Az Acorp, SpeedCom 33.600-as külső, és belső modemeket meg szabad venni. Az érdekességet az 56.600-as modemek hordozzák. Tanúim vannak arra, hogy nálam többet 56-os modemekkel ember nem szívott. Bár a telefonvonalam digitális, fel nem derített okoknál fogva nem volt olyan 56-os modem, amellyel konnektálni tudtam volna. 33.6-os modemmel semmi gondom sem volt. A titok a K56flex protokollban rejlik. Jelenleg Magyarországon a szolgáltatók - persze, akik fogadnak 56kbps-el - ezt a protokollt használják a hívást fogadó modemjeikben. Ez pedig ország-specifikus modemet igényel. A HIF matrica ne tévesszen meg senkit. Nem akarom a dolgot túlzottan hosszú lére ereszteni, ha valaki 56.600-as modemet akar venni, akkor én kizárólag a külső Diamond SupraExpress 56e Intl. típust ajánlom. Igaz, nem olcsó, viszont a szoftver első installálásakor beállítható a kívánt ország, esetünkben Magyarország. Ettől kezdve a modem kifogástalanul működik, még nálam is. Azért merem ajánlani, mert ha nálam megy, akkor mindenhol menni fog. A biosz flash, és, mint ahogy a Diamondnál már megszokhattuk, a szoftvertámogatás megbízható. Más történet persze a valóban elérhető sebesség. Tapasztalataim szerint a maximális sebesség az 54.000, de ez az esetek nagy részében 5-20 perc múlva megszakad. A stabil, mindenkor használható sebesség a 44-48.000bps. Kísérletezéssel lehet beállítani. A telefonos hálózatnál, a modem beállításánál írjuk be a következő sort az Advanced Connection Settingsbe: AT+MS=56,1,300,44000,1,0. A 44000 adja meg a maximális sebességet, ezt változtatva állíthatjuk be azt a sebességet, amelynél még biztos a kapcsolat. Lehet, hogy vannak olyan szolgáltatók, melyek biztosítják a maximális sebességet, ezt nem tudom, nekem ez vált be.

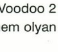
Talán még emlékeztek azokra a bizonyos iszonyú meleg nyári napokra, mikor mindenki tágult tüdővel fújta a gépét. Akkor került az egyik Quake-versenyző barátunk Monster 2-jére az alábbi brutális hűtés.



Nos, az idő múlik, és lassan mindenre lesz megoldás. Forgalomba került egy meglehetősen hatékony hűtés, melyet egy üres kártyahelyre lehet betenni, és a nagyméretű ventillátor a többit elintézi.

Ugyan nem nagyon szívesen, de kénytelen vagyok beszélni a 3D kártya-háborúról. Miután ez óriási falat a számítástechnika tortájából, természetesen minden cég szeretne minél nagyobb részt kiharapni belőle. Jó szokásomhoz híven ismét csak saját tapasztalataimat írom le. Emlékeztetőül elmondom, hogy jelenleg szerintem a legoptimálisabb jelenleg valamilyen Riva 128 alapú kártya /Asus, Diamond/, és mellette egy 3Dfx, egy Voodoo 2. Kipróbáltam az i740 alapú kártyák közül az Asust, meg az Abitot. 2D-ben elmaradnak a Riva-tól, Direct3D-ben , pl. Incoming, 60-70 százalékkal jobbak, tehát ha valakinek nincs pénze egy Riva+Voodoo párosra, vegyen egy AGP-s i740 kártyát, bár a driverek még eléggé kezdetlegesek, de emlékezzünk vissza, ez volt a helyzet a Riva 128-as kártyákkal is. Az i740-es kártyák esetében már alapból megvan az OpenGL támogatás. Természetesen a kizárólag Voodoo-ra írt programok nem fognak futni, de ezek már egyre ritkábbak. Nem az én anyukámat kell szidni, ha ez, vagy az a játék nem megy, fagy, mittudomén, hanem naponta felmászni a netre, és driverek után kutatni. A felsoroltak közül nekem az Abit i740 tetszett jobban, stabilabb, és gyorsabb volt az Asusnál, igaz, nincsen rajta video, meg SVHS bemenet, kimenet.

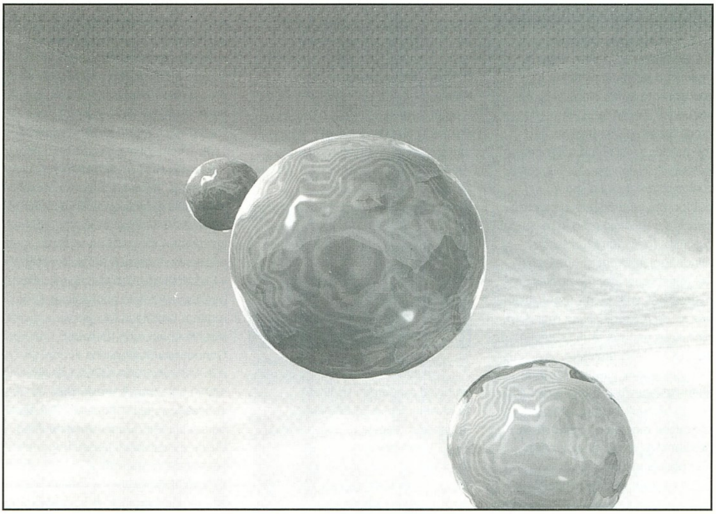
Más tészta a Riva TNT. Mint tudjuk, ez a kártya lenne az igazi nyerő, ha....De nem az. A legnagyobb probléma ismét a piaci harc miatti sietség. Azonnal ki kell hozni egy félig-meddig kész kártyát, mert aki most lemarad, az kimarad. Ez a helyzet a Voodoo 2 killernek nevezett TNT-vel is. Az ígért 0.25-ös technológia helyett 0.35-össel készült, ennek megfelelően áramfelvétele 4.5 - 5 Amper, aki valamit konyít ehhez, meg tudja ítélni, milyen iszonyúan nagy érték ez. Az AGP port szabvány szerinti terhelhetősége 6A, de ez igényes alaplapi tápellátást követel. A régebbi Pentium II alaplapokat, köztük az Asus P2L97 első verzióit, illetve az újabbak közül a gyengébb minőségűeket megfekteti, hajjaj. A másik probléma a RAM. A kártyán impozáns mennyiségű, 16MB SDRAM található. Emlékszem a régi szép időkre, mikor a szuperul megírt Comanche volt az első játék, melyhez 8Mb memóriát kellett a 486-osomba pakolni. Ehhez képest ma egy videokártyán 16MB....nem semmi. De itt is bajok vannak. A beígért 200MHz-es RAM-ok helyett a kártyára csak 125MHz-esek kerültek. A beígért teljesítménynek a kártya csak a mintegy 75 százalékát hozza. Viszont a képminősége fantasztikus, elképesztő felbontásokat tud. Nevezzetek maradinak, én várok vele tavaszig, egyrészt a driverek, másrészt a 0.25-ös technológia, harmadrészt a RAM-ok miatt. A Riva kártyák, meg a Voodoo 2 ára is csökkenőben, nem olyan rossz ez a páros sem.



Old Man

oldman@mail.matav.hu
www.internetto.hu/stb/hardver

LightWave



5.6-OS ÚJDONSÁGOK

Sokáig vártam az új LightWave-re, de eddig mindhiába. A 6.0-ról még mindig nem tudok semmi biztosat, de időközben - és nem is a közelmúltban - megjelent az 5.6-os verzió. Először azt gondolhatnánk, hogy egytizednyi változástól nem remélhetünk sokat, de egy rövid szemlélődés után kiderül, hogy a köztes verzióknak nem kizárólag üzleti okai vannak.

Az első szembetűnő újdonság a Direct 3D támogatás. Ugyanazt a LW-t és config-ot használva még problémákat is okozhat a D3D. D3D-s beállítás után nem biztos, hogy a program WinNT alatt elindul, de ezen könnyen segíthetünk egy szövegszerkesztővel... Ezt a problémát megelőzhetjük azzal, hogy csak NT alatt használjuk a progit, bár ennek előnyeit csak többprocesszoros gépen fogjuk érezni.

A második - és talán az utolsó - feltűnő változás az, hogy az ún. Generic plug-inek közvetlenül elérhetők a Layout felületéről. Ebből is látható, hogy az újdonságok többségét a plug-inek rejtik. Ezentúl nem kell keresztülvergődnünk a panelek dzsungelén egy-egy próba-render után, elég megnyomni az F5-öt, és máris az utoljára használt plug-in felülete fog felbukkanni. Szintén leegyszerűsödött a csontok be- ill. kikapcsolása (Ctrl+R) és a Limited Region (de)aktiválása (Ctrl+L).

A tárgyak és a köd kapcsolatát eddig csak egy biten kezelhettük (Unaffected by Fog). A köd tárgyra gyakorolt hatását mostantól pontosan beállíthatjuk egy 0-tól 1-ig terjedő skálán, miután az Objects Panelen megnyomjuk az 'f' billentyűt. A következő (Surfaces) panelen ismét találkozhatunk kényelmi megoldásokkal. A textúrák beállításait átmásolhatjuk másik panelekbe egy egyszerű clipboard művelet útján (Ctrl+C, Ctrl+V). Ez sokkal gyorsabbá és kényelmesebbé teszi a munkát, amikor különböző tulajdonságokhoz ugyanazon matematikai textúrát használjuk.

Természetesen nem csak belső textúráknál használható és, szerencsére, az Objects Panel alól elérhető hasonló ablakoknál rendelkezésünkre áll ez a lehetőség. (Azonos Disp. Mappel ellátni több tárgyat eddig legegyszerűbben a Clone Object, Replace Object kombinációval lehetett, és nagyobb scene-eknél ez a megoldás is bosszantóan sok időbe került.

A Surfaces Panelnél maradva meg kell említeni, hogy a külső textúrák - vagyis a képek - használata is könnyebbé vált, mert a már betöltött képek helyett választhatjuk a lista alján lévőt (load image).

A Camera Panel közepén találkozhatunk a Stereoscopic Rendering kapcsolóval. Ez az opció arra ad lehetőséget, hogy olyan térhatású képet készítsünk, amit két különböző színű üvegen keresztül kell szemléli. Aktiválása után megadhatjuk a két szem közti távolságot (Eye Separation), ami általában 60mm és 62mm közötti érték. Két szem, két kép, két file. Vagyis kétszer annyi időre és háttértárra lesz szükség. A file-ok L illetve R végződést kapnak, mégsem minden esetben a jobb és baloldali nézetet találjuk a képeken, de erről majd később...

A Render Panelen egy rejtett funkciót érhetünk el. Azért nevezem rejtettnek, mert a panel helpjénél sem jelenik meg, csak akkor érezzük úgy, hogy itt lennie kell valaminek, amikor néhány korábbi tárgyunk fényesebben tükrözi a környezetét. Korábban a tükrözés mértéke egyben meghatározta a tükörkép maximális fényességét is. Ez azt eredményezte, hogy ha egy 50%-os tükröződésű felületen szemléltünk egy másik tárgyat, akkor ezt a másik tárgyat nem láthattuk 50%-nál világosabbnak, függetlenül a tükröződő tárgy fényességétől. A 'c' billentyű lenyomásával válthatunk az régi és a új - világosabb és élethűbb - számítási mód között. (Alapbeállításként az új leképzési módot használja a program.)

A program látványos újdonságait a külső modulokban lehet fellelni. A látványnak viszont megvan az ára, vagyis az ideje. A nagy számolásigényű plug-ineket (pl. Steamer, SkyTracer) _Doubler végződésű társaikkal használva rengeteg időt takaríthatunk meg. Mielőtt az adott filternél bekapcsolnánk az 1/2 gombot, aktiváljuk a hozzá tartozó Doubler plug-int. Ez módszer természetesen minőségromlással jár, de ezt az apróságot bőségesen kárpótolja az időnyereség. Ez persze nem azt jelenti, hogy időtúltengésben fogunk szenvedni. Ezt a kórt igyekszik megelőzni a LightWave 5.6-hoz mellékelt shader típusú plug-inek sokasága.

INTERFERENCE

Ezzel a plug-innel olyan mintázatokat szimulálhatunk, melyek különböző átlátszó közegek találkozásakor alakulnak ki. Ilyen például a víz felületén úszó olajfolt, vagy a szappanbuborék két anyaga. A mintázatot valójában a két réteg között tükröződő fény rajzolja meg. Könnyen belátható, hogy ezt a hatást csak valamilyen csalással lehet megvalósítani.

A Spectrum Scale-val meghatározhatjuk, hogy a teljes színskálából mennyit szeretnénk használni a Min és Max szögtartományon belül. Amennyiben Single Band nincs bekapcsolva, a mintázat ismétlődő lesz, ezért a Min és Max értéke gyakorlatilag lényegtelen, csak a két szám közötti különbség számít. Bekapcsolt Single

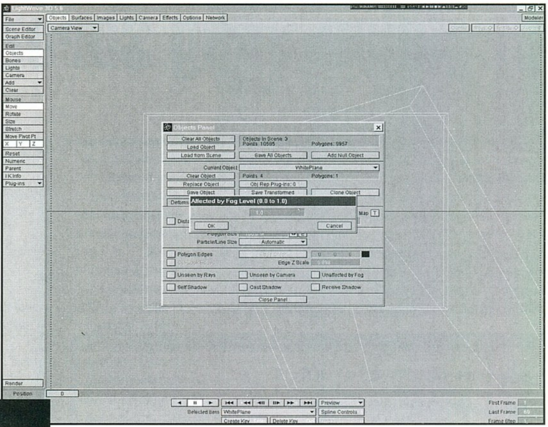
Band-nél csak egy szivárványszerű mintát kapunk.

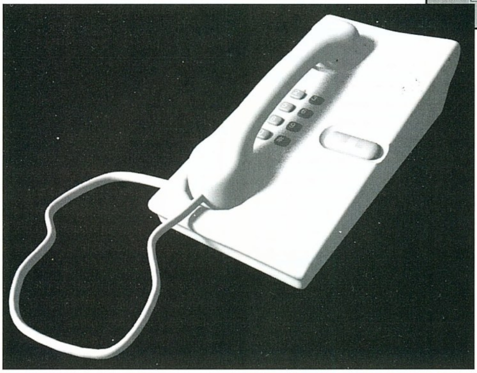
Az interferencia színét három módon keverhetjük a felület színével. Az első Color Mode-ot, az Add-ot választva az adott pixel RGB értékeihez hozzáadódnak az interferencia RGB értékei. Ez az összeg csatornánként meghaladhatja a 255-öt, de túlcsordulástól nem kell tartani. Ez a keverési mód adja a legvilágosabb felületet. Multiply esetén a pixel színe egy 0 és 1 közé eső számmal lesz megszorozva, s ezt a szorzót szintén a pixel eredeti színe határozza meg. Ez a módszer többnyire kontrasztos színcsíkokat eredményez. Harmadik esetben a Blend kapcsoló mögötti szám határozza meg, hogy az

hullámhossz-különbséget jelenti - szintén nm-ben kifejezve -, amit a Primary Wavelength-hez hozzáadva megkapjuk a színátmenet másik végértéket.

ZSHADER

Gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy ez a plug-in a kamerától mért távolságtól változhat valamit. Ez a valami pedig nem más, mint a color és a bump kivételével a textúrázható attribútumok összessége. (Ezen tulajdonságok sorrendje persze véletlenül sem azonos a





Surfaces Panelen látható sorrenddel.) A LightWave ködjéhez hasonlóan kell megadni az itteni értékeket. Fent megadhatjuk azt a távolságot ahol a plug-in hatása elkezdődik (Distance: Min.) és azt, ahol eléri maximumát (Distance: Max.). A kapcsolók mellett megadhatjuk az adott tulajdonság minimum és maximum távolsághoz tartozó értékeit. Ha nem is fogom minden lehetőségét kihasználni, a Reflectivity hasznossága miatt fontos apróságnak tartom ezt a plug-int.

Legnagyobb negatív meglepetés számomra, hogy a .wav file-ok kezelése továbbra is csak ún. Experimental Features-ként érhető el. Ha ez alapfunkció lenne és tökéletesen működne, akkor sokkal könnyebben és pontosabban lehetne az animációt és a hangokat szinkronba hozni. De ez legyen a legnagyobb baj...

(A témához nem kapcsolódó két képen metaNURBS és metaform technikával készült objectek láthatók. Egy-egy ilyen tárgy néhány perc alatt elkészül, tehát érdemes megbarátkozni ezekkel a módszerekkel.)

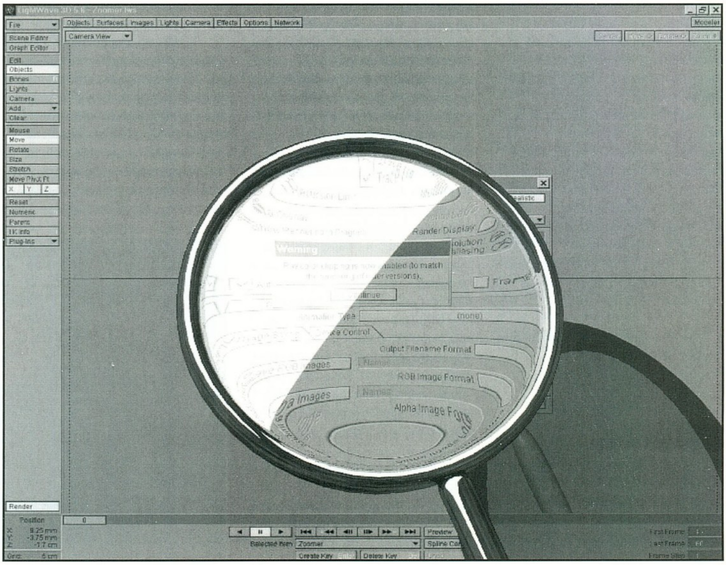
GABRIEL
gabriel.@freemail.c3.hu

interferencia mennyire fedje le az eredeti színt.

Önmagában nem sokat ér ez a plug-in, mert csak egy szabályos rajzolatot tudunk vele készíteni, viszont bump-os felületen ez a mintázat is torzul és azonnal életre kel.

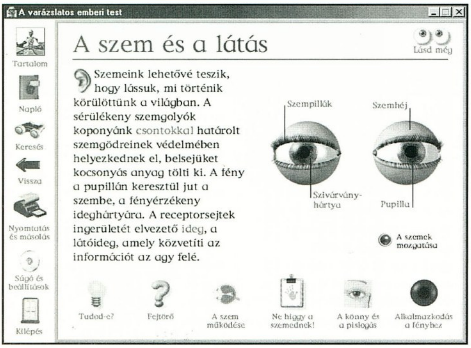
THINFILM

Hatása és működése nagyban megegyezik az Interference-el, ami nem meglepő, hiszen valójában ugyanarról a plug-inről van szó (Interfere.p). Ez a változat a felület és a kamera által bezárt szög alapján változtatja a színeket, s tulajdonképpen annyi az eltérés, hogy ez utóbbi csak egyetlen szivárványos mintát képez a felületen. A Primary Wavelength-nél kiválaszthatjuk az effekt alapszínét, vagyis azt a színt, amit a kamerára merőleges pixel fog felvenni. Aki kevésbé járatos a színek hullámhosszban történő kifejezésében, egy egyszerű mozdulattal - a színskálára való kattintással - leegyszerűsítheti a definíciót. Az Angle Variation azt a



Végtelen Világ sorozat

Az utóbbi időben szerencsére egészen jól alakul a multimédia és oktató CD-ROM-ok fejlesztése hazánkban. Nagyon sok színvonalas kiadvány van jelen a piacon, néha elég nehéz a választás. Sok a teljesen magyar fejlesztésű kiadvány, és akadnak honosított termékek is. A Panem Multimédia Stúdió neve - bár volt régebben két fejlesztésük - nem

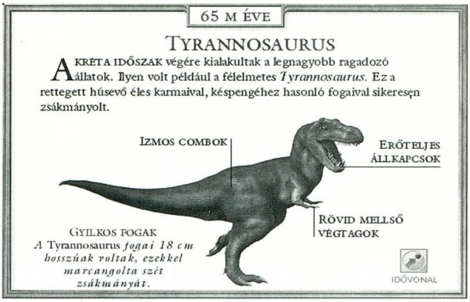


túl ismert a hazai piacon. Most viszont két igen professzionális anyaggal lépték meg a nagyközönséget. Szerződést kötöttek az amerikai Dorling Kindersley Multimedia kiadóval a Végtelen Világ CD-ROM sorozat honosítására. Pár évvel ezelőtt megvásárolható volt néhány eredeti darab ezek közül, persze angol nyelven. Az egyetlen gond csak az, hogy ajánlottan 6-16 éves gyerekeknek szól a sorozat, akik a legtöbbször nem tudnak angolul. Alapvető tehát a honosítás igénye, és a Panem kiadó felismerte ezt. Az egyébként önmagában is professzionális termékek magyarítását - e két kiadvány alapján bátran állíthatom- nagyon magas színvonalon oldották meg.

Az első kiadvány **„A Varázslatos emberi test"** címet viseli. Segítségével játékos formában ismerhetjük meg testünk alkotóelemeit. Át László, a barátságos csontváz fog végigkalauzolni az egész CD-ROM-on. Őt szedhetjük majd szét, illetve rakhatjuk össze, és vele tölthetünk majd el egy egész napot. A szoftveren látszik, hogy nagyon kultúráltan van megírva. Az autorun például egy kis ablakban megkérdi, hogy el akarjuk-e indítani a programot, avagy sem. Minden helyzetben világos és egyértelmű, hogy mit kell vagy mit lehet csinálni. A magyar szinkronhang szerintem fantasztikusan jól sikerült, legfőképpen Át Laci hangja van nagyon a helyén. Fontos dolog, hogy minden helyen elérhető a magyar nyelvű hangalámondás és magyarázó szöveg.

A CD több mint ismeretterjesztő kiadvány, hiszen a tudásanyagot játékos formában adja át a felhasználónak. A „Szedj szét" és a „Rakj össze" részben megismerhetjük Át László alkotóelemeit és letesztelhetjük tudásunkat. A „Mi van bennem" részben nagyon sok fontos dolgot tudhatunk meg testünk alkotóelemeiről, sőt sokszor részletekbe menő magyarázatokat is kaphatunk. A „Tölts velem egy napot" részben pedig alaposan lefárasztathatjuk és kiéheztethetjük Át Laci barátunkat. A „Napló"-ba minden fontos adatot feljegyezhetünk magunkról és a közvetlen körülöttünk emberekről. A CD-ROM tallózását bármikor abbahagyhatjuk, és később előszedve folytathatjuk a megkezdett összerakós játékot. A kiadvány nagyon színvonalas, az ajánlott kor feletti embereknek is remek szórakozást nyújthat.

A sorozat másik darabja a **„Dinoszaurusz vadászat"**. A címmel ellentétben dinoszauruszra vadászni nem lehet, de ezen kívül szinte minden fontosabb információt



megtudhatunk ezekről a sokmillió évvel ezelőtt élt állatokról. Az egész CD-ROM egy hatalmas virtuális múzeum. Ha jó sok időnk van, akkor a beépített túralehetőségekkel egy teljes körsétát tehetünk a múzeumban. Ha csak bámészkodni akarunk, akkor önállóan is elindulatunk. Az állatokról általában vagy csontvázat, vagy fantomrajzot láthatunk, és egy rövid szöveges ismertetőt olvashatunk. Többször használhatunk röntgen-módot, amikor az adott állat belső részeit vagy csontvázát vizsgálhatjuk meg. Néhol animált dolgokat is találhatunk, pl. lábak. Minden esetben lehívható egy térkép, ahol kis piros pontok jelzik a fosszília lelőhelyét.

A központi arénában két dinoszaurusz - egy Triceratops és egy Tyrannosaurus - „eredeti" méretű replikája található, melyek a körben futó függőjárdáról minden irányból megnézhetők, több testrészük pedig részletesebben is megvizsgálható. Itt találhatunk majd pár kérdést is. Az oldalsó részen a dinók életével kapcsolatos témák feldolgozásai láthatók: táplálkozás, támadás és védekezés, érzékelés, mozgás, anatómia, mi a dinoszaurusz, stb.

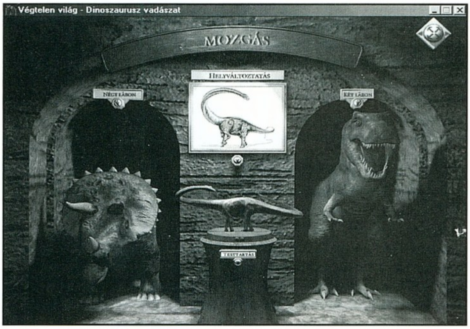
Ha kedvünk van átélni a kutatók életének izgalmát, akkor lehetőség van az ásatási területen hiányzó dinócsontok után kutatni. A hiányzó csontok a mélyben vannak, ahová egy lifttel tudunk lejutni. Mint minden múzeumban, itt is van shop, ahol sok érdekes dolgot lehet vásárolni. Nyomtathatunk üdvözlőlapot, poszter, dino-maszkot, stb.

Ezek mellet még nagyon sok érdekes és izgalmas dolgot fedezhetünk fel a CD-ROM segítségével. Akit érdekel a téma, az ne habozzon beszerezni a Dinoszaurusz vadászatot.

SakmaN

Panem Kft.
1062 Budapest,
Lehel u. 3/b.
Tel.: 320-8203 Fax: 344-3923
www.datanet.hu/panem

INFO



K6-2 3D teszt

AMD K6-2 3D

második futam

Egyértelműen elfogadható tény, hogy a PC piacot már régesrég a játékprogramok sebességigénye viszi előre. Az Intel MMX utasításkészlete egyértelmű bizonyíték erre. Az AMD ennél sokkal tovább lépve speciális 3D-s utasításkészletet kínál processzorai felhasználóinak KIMONDOTTAN játékfelhasználás céljára. Mondja valaki azt, hogy nem a JÁTÉKPROGRAMOK viszik előre a PC piacot! Idevágó téma az új AMD K6-2 3D processzorcsalád, ami hihetetlen sebességgel fejlődik, és lassan itt az új K7 széria is. A piac alaposan rámozdult a témára, gyakorlatilag minden márkás és dzsunka alaplapgyártó kihozott Super7 szabványú alaplapokat, sőt van aki már a második, javított verziójú alaplapját hozza ki. Senki sem akar kimaradni a biztos üzletből. Ez érthető.

Itthon is egyre több cégnél lehet már kapni megbízható és elfogadható árú Super7 szabványú alaplapokat. A forgalmazók segítőkészségétől függően megpróbáljuk összeszedegetni őket és ismertetőt vagy tesztet csinálni róluk. Szerencsére több helyen elég jó már a „nevünk", így gyakorlatilag szinte kérés nélkül bocsátották rendelkezésünkre az alaplapokat ill. processzorokat. Az Automex Kft.-től kapásból egy komplett gépet kaptunk tesztelni, egy olyan masinát, amit bármelyik hardcore játékos szívesen látna az asztalán (lehetőleg ingyen és örökbe).

A gép konfigurációja egyértelműen játékra lett összeállítva:

AMD K6-2 3D 350 MHz
Aopen AX59PRO alaplap (Super7 ATX)
Dimond Monster2 8MB (95MHz)
Matrox G2+ 8MB SDRAM (G200)

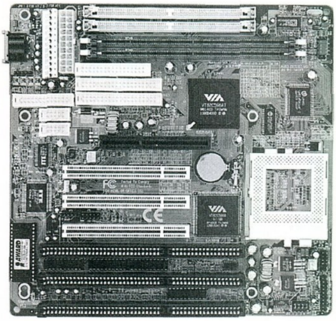
Ez mellett a további grafikuskártyák is belekerültek:

Hercules Terminator BEAST 8MB SDRAM (S3 Savage)
Diamond Viper V550 16MB SDRAM (Riva TnT)

A tesztelés alapvetően két féle lehet: objektív vagy szubjektív. Az objektív rész, amikor tesztprogramokat futtatunk az adott hardveren, és összehasonlító táblázatban közzé tesszük az eredményeket. Ezt sok ember fontosnak tartja, sok pedig feleslegesnek. Van akit nem érdekelnek az fps adatok, csak azt nézi, hogy az adott játék jól fut-e vagy szaggat. Mindkét tábornak igaza van: az objektív teszt ugyanolyan fontos, mint a szubjektív. Ráadásul van egy jó pár olyan „tesztprogram", ami csak annyit csinál, hogy ez a hardver XY akármennyit ment, pl. 1532 kutyafül. Nos ez remek, de sajnos nem összehasonlítási alap. Ráadásul vannak ugyebár trükkös „csítelt" driverek, melyek bizonyos tesztprogramokkal történő mérések eredményeit meghamisítják. Na erre nincs szükségünk.

Az első esetnél tartva készült egy táblázat, ami mindössze két „tesztprogram" eredményeit tartalmazza. Azért nincs benne több, mivel nem minden hardverrel működött minden olyan program, amit szerettünk volna beleírni, hiányos táblázatnak pedig nincs sok értelme. A másik eset, amikor csak tól-ig adatokat tudnánk írni, ez megint nem vezet korrekt állásfoglalásra. Mivel alapvetően gamer szemszögből kell néznünk a dolgokat, ezért még mindig a Quake 2 timedemoi a legjobb összehasonlítási alap (vagy megy mint a golyó, vagy nem - itt nincs trükközés, meg csítelt driver). Az új grafikus hardverek szinte mindegyike tudja a teljes OpenGL támogatást, az AMD pedig csinált egy olyan Quake 2 OpenGL drivert, ami a 3DNow! utasításkészletet használja. Driver gondjaink tehát nem voltak. A tapasztalat az volt, hogy az AMD-s GL driverekkel a játék nemcsak mérhetően, hanem láthatóan gyorsabb volt. A Voodoo 2 alapú kártyán egyébként is nagyon jól futott a program, de az optimalizált driverek megtették a hatásukat. 800x600-ban is gyönyörű szépen mozgott a kép, ilyen sebességet csak hasonló frekvenciakategóriájú P2-esen láttam eddig. A másik nagyágyú, a Riva TnT-s alapú kártya is korrekt sebességet produkált, a legdöbbenetesebb az volt, hogy ezzel a konfiggal 1600x1280-ban majdnem játszható sebességgel mozgott a játék (15 fps). A leggyengébb eredményeket az S3-as kártya nyújtotta, de itt megint csak előtérbe kell helyezni, hogy nem kiforrottak a driverei. Az S3-as egyébként is a textúra tömörítéssel akarja elvinni a pálmát a többi gyártó orra elől. Az AMD optimalizált driverei mindegyik hardveren számottevő gyorsulást - és itt elsősorban a játszhatóságra gondoltam - hoztak, a leghihetetlenebb sebességkülönbség a már kiforrott driverekkel rendelkező Voodoo2 kártyán jelentkezett.

Most jön a szubjektív teszt. A Quake2-t letárgyaltuk, jöjjön a többi. A D3D-s programok igen jól futottak mindegyik kártyán, az NFS3-nál csak a Matrox-on lehetett látni néha kisebb lassulásokat. A Forsaken szintén minden kártyán jól (több mint jól) ment, érdekes, hogy a TnT-n nem volt sokkal gyorsabb a játék, holott a D3D-s tesztprogram eredményei alapján ez elvárható lett volna. Persze 1024x768-ban is ugyanolyan játszható volt, mint a többin 640x480-ban. Az Incoming sajnos nem egy jó tesztprogram, hiszen az ég felé nézve más sebességgel fut a program, mintha a fél képernyőt betölti a környezet. Relatíve minden tökéletesen futott, persze lassulások itt is voltak. Az Unreal-t sajnos csak a Voodoo-n tudtam megnézni, ott viszont maga a tökély (már ami a sebességet illeti). Általánosságban elmondható, hogy a 350-es AMD igen jó processzor, sebességre felveszi a versenyt a P2 szériával. A támogatottsága egyre szélesebb körben terjed, kompatibilitási problémái nincsenek, ár-teljesítmény szempontjából pedig az egyik legjobb vétel.



SPACEWALKER

SHUTTLE HOT-591P

Időközben kaptunk egy újabb Super7 alaplapot a Juventus Team-től. Ezen is a VIA MVP3 chipsete dolgozik, akárcsak az EPoX-okon. Igazi „átmeneti" alaplap: relatíve olcsón megúszhatjuk az upgrade-et a hagyományos Pentium vagy MMX prociról - a régi alaplapon és a processzoron kívül minden megtartható ha belefér. Az alaplapon az AGP-slot mellett 3 PCI és 3 ISA (ezekből egy osztott) található, memóriából 2 db 168-tűs SD-t vagy 2 db 72 tűs FP/EDO RAM-ot rakhatunk bele. Maximálisan 256 MB-ig bővíthető (2x128 MB SDRAM), két fajta (168 - 72) modult nem lehet egyszerre használni. A beállítható processzorfeszültségek és frekvenciaszorzók egészen bíztatóak és garantálják, hogy az alaplap az újabb processzorok megjelenésével is még sokáig használható marad. A processzorfeszültség beállítását az alaplap automatikusan elvégzi, vagy manuálisan is állítható 2,0V-tól 3,52V-ig tizedvoltonként. A frekvenciaszorzó 1,5-től 5-ig állítható (a processzortól függ). A RAM-frekvencia is külön állítható, használhatjuk a régi fajta SD RAM-jainkat a 100MHz-es órajelű processzor mellett. Az említett „átmeneti" jelző mellett szól az is, hogy normál és ATX házba egyaránt beszerelhető. Az egyetlen dolog, ami kevésbé volt megnyerő, hogy a processzor elhelyezése miatt csak egy darab hosszú kivitelezésű PCI-os kártyát (pl. Voodoo2) tudunk belerakni az alaplapba.

Tesztgép:
Automex Kft.
Hercules Terminator Beast:
Sved RT.
Diamond Viper 550:
Pixel Multimédia Kft.
Shuttle HOT 591P alaplap:
Juventus Team Kft.

SakmaN

Találmányok és feltalálók

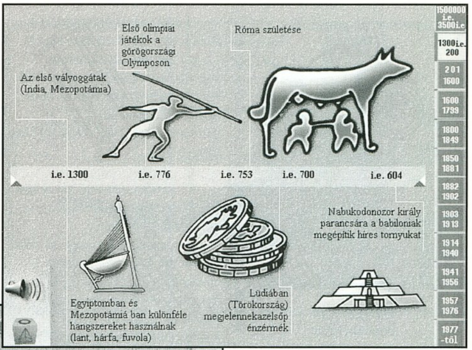
Tudod, ki volt Robert Goddard vagy Bíró László, mi a klavikord, a pantográf, a nyüstgép? (Nem, a nyüstgép nem a kedvenc PC-d, melyet éjjel-nappal nyüstölsz!) Nos, ha nem, akkor a Cyberstone Entertainment által kiadott tudományos enciklopédiára szükséged lehet.

A kissé körülményes installálás (a kód például 22 betűből áll) után igazi, ízig-vérig multimédiás kezelőfelülettel találhatod szemben magad. A találmányokkal való ismerkedést megkönnyítendő egy tengerparti városban s annak környékén barangolhatsz, megnézheted a kikötőt, beléphetsz a házakba, intézményekbe, bebarangolhatod a környező vidéket, leszállhatsz a tenger mélyére, vagy akár felszökkenhetsz a világűrbe, s az ott fellelhető tárgyakra kattintva máris rengeteg képi, hangzó és írott információhoz juthatsz. Belenézhetsz a különböző gépek, berendezések belsejébe, és ha valamelyik részegysége felkeltette az érdeklődésedet, csak klikkelj rá, s máris árad a magyarázat róla. Ha valami nem teljesen világos a kezeléssel kapcsolatban, a profi módon kivitelezett súgó áll a rendelkezésedre. Ha konkrét dologra vagy kíváncsi, a tartalomjegyzékben könnyűszerrel megtalálhatod, begépelve a nevét, vagy egyszerűen kiválasztva a listából. Több, mint 1200 szócikk leledzik itt, melyek közül sok közvetlen vagy közvetett utalásokat tartalmaz, míg a legtöbb rész egy meghatározási ablakot nyit meg. Nekem ez a menüpont lett a kedvencem, itt órákat lehet elidőzni a kifejezések között vándorolva.

Nézzük meg konkrétan, hogy milyen információt kaphatsz egy-egy tárgyról, vizsgálódásunk tárgya legyen az autómobil:

A főképernyő betöltése után a narrátor már ontja is a szöveget, ezt a hangszóró ikonnal ki is kapcsolhatod, de egyszer feltétlenül érdemes végighallgatni. A kép bal oldalán ikonok helyezkednek el, ha föléjük viszed az egérkurzort megjelenik annak funkciója:

Videó: erre az ikonra kattintva egy korabeli felvételt láthatsz a Ford gyárban készülő T-modellről.



Tudományos elv: ez a rész most a súrlódással és az égéssel foglalkozik.

Családfa: itt egy áttekintés lelhető az autó fejlődéséről Leonardo da Vinci tervétől napjaink műholdas navigációjáig.

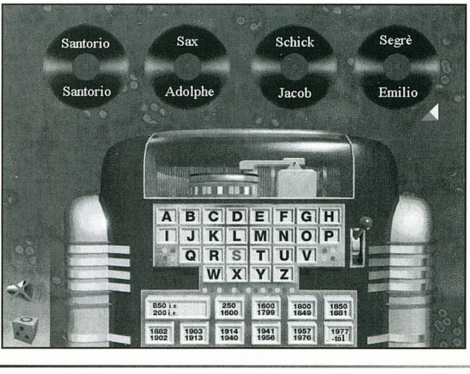
Feltaláló: Karl F. Benz és munkássága.

Összefüggések: Itt linkeket helyeztek el többek között a futószalaghoz, a motorbiciklihez, a kerékpárhoz, Gottlieb Daimlerhez, stb.

Szöveg: Írott formában az autó fejlődése, szerkezeti részei, a hozzájuk tartozó feltalálók. A kiemelt vagy aláhúzott szavak újabb linkeket rejtenek, ezek vagy bővebb infót adnak, vagy rendeltetésüknek megfelelően egy másik helyre visznek.

Gömb: Ennek az ikonnak a segítségével nézhetsz bele a tárgy belsejébe.

Forgó kocka: ez egy újabb ikonsort nyit meg, itt visszatérhetsz a főmenübe, a tartalomjegyzékbe, megnyithatod a „videotékát", ahol 188 darab felvételt nézhetsz meg, a „Timeline" ablakban időrendben tallózhatsz, vagy egy „juke-box" segítségével válogathatsz a feltalálók közül. Innen érhető el az útmutató és az opcióablak is, melynek megnyitása után másolhatod, vagy kinyomtathatod a képeket, szövegeket.



Végül szólnom kell a program néhány bosszantó hibájáról is. Számomra rendkívül zavaró, hogy jó néhány rosszul sikerült fordítás szerepel a szövegekben, például „térhatású" a térvezérlésű tranzisztor helyett, s bizony számos helyen spanyol(?) nyelvű szövegek fordulnak elő. A magyarázó animációkban nem mindig van szinkronban a kép és a hang, sőt, időnként nem is odaillő kommentárt találtam. A szövegekben lévő linkek sem működnek mindig pontosan, és néha meglepő összefüggésekre bukkantam. Ezek után tüzetesen átnéztem a gépjármű-, audió- és videotechnikára vonatkozó részeket, (hivatásom és hobbim) s bizony számos téves adatot találtam. Arról már nem is beszélve, hogy kis hazánk számos zsenit adott már a nagyvilágnak, akiket azonban Bíró Lászlót, „John von" Neumannt és „Edward" Tellert leszámítva nem is említenek. Szerintem egy ilyen szoftvert nem elég (körültekintően) lefordítani, hanem „magyarítani" kell.

Miután kellőképpen kipanaszkodtam magam, a hibák ellenére is igen jó a véleményem az enciklopédiáról, a kezelőfelület, a körítés szenzációs, a tartalmi rész is kellően gazdagíthatja tudásodat, bár feltétlen ajánlásomat csak egy javított kiadás élvezné.

Tony

AUTOMEX KFT
1143 Budapest,
Hungária krt. 67.
Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

INFO

Külvilág

Nem is olyan régen a Battle.neten néhányan úgy gondolták, szerveznek egy bulit a Diablo Páholy tagjainak. Következzen itt néhány élménybeszámoló az eseményről...

A SZERVEZŐK OLDALÁRÓL

Egyszer volt Budán...

Amit alig bírtunk kivárni, végre bekövetkezett. Sokan nap, mint nap elhaladtak a színhely előtt, s találgatták, hogy vajon pontosan hol is lesz a buli. Mi szervezők is alig bírtuk már kivárni, ahogy közelgett a nap, egyre többet lógtunk az iskolából, munkahelyről, hogy az utolsó simításokat is elvégezzük, nehogy valami kimaradjon. Az egész buli ötlet kicsivel azután jött, hogy a DT élő klángyűlése megrendezésre került, és Azmo nagy lelkesedéssel mesélte élményeit a Battle.neten, s mindenki a képeket bámulta. Ekkor aztán eldöntöttük, hogy nekiláttunk egy nagyszabású buli szervezésének, ahol minden barátunkat/"ellenségünket" megismerhetjük, végre személyesen. Szavainkat tettek követték...

... mindenki várta már azt a bizonyos szombat estét. Mi már reggel elkezdtük a készülődést, és a délelőtt egy örökkévalóságnak tűnt, mintha szándékosan nem akarna elmúlni. De egyszercsak besötétedett, megszólalt a zene, melynek ismerős dallama görcsbe rántotta a szívünket, és izgatottan vártuk, hogy eljön-e egyáltalán valaki. dJKalo és barátja már este hat órakor ott voltak, nem bírták kivárni, hogy nyolcat üssön az óra. Ekkor üvöltött először Butcher, a Friss Hús láttán! ;-)

Ezután szépen egymás után szállingóztak az emberek. Jöttek az ország minden tájáról, például Szegedről, Miskolcról, és Debrecenből is. Este nyolc körül picit elkeseredtünk, mert még mindig csak alig húszan voltunk. Aztán szinte egy óra alatt hetven ember gyűlt össze, hogy megnézze magának, hogy kivel is játszottak eddig. Egy igen izgalmas része volt a bulinak, mikor a „Mi a nevetek" kérdésre „Azazel és Rodman" választ hallották a közelben bóklászók. Szinte futótűzként terjedt a hír, hogy itt vannak, s mindenki kíváncsi volt rájuk. Szegényeknek elég negatív reklám lehetett, mikor Fulgyujto, aki talán a legjobban utálta őket, egy kedves beszédet mondott, melyben barátjának nevezte a két MK tagot, majd ezek után hosszassan elbeszélgettek... Oltári volt!

A hangulat valami hihetetlen volt, bár inkább valaki olyan véleményét kéne meghallgatni, aki jelen volt, és nem szervező. Hátul a konyhában volt egy társaság, akik még egy klánt is alapítottak FOT néven. Nem igazán emlékszem a dolog lényegére, de ha jól láttam a tagok az asztal tetején tárolták a lábukat, azt hiszem ezzel volt összefüggésben a klán neve is...:)

Reggel, a romok eltakarításakor nagyon visszakívántuk az egészet, de be kellett látnunk, hogy vége van. Búslakodásra azonban semmi ok, hisz nem ez volt az utolsó, bár a következő találkozó időpontja még ismeretlen...

Azmodan, Gauloise és Barnus

A RÉSZTVEVŐK OLDALÁRÓL

Talán nem nekem kéne élménybeszámolót tartani e live gyűléssel kapcsolatban, de mivel a Guru Team-et mindössze jómagam és a Laza „képviseltük" - mint Diablo megszállottak -, ezért mégis megejtenék az eseménnyel kapcsolatban néhány gondolatot. Szerintem ebben az egész esemény számba menő gyűlésben az hordozta a legnagyobb tartalmat és élményt, hogy egy virtuális kapcsolatok révén összefonódó közösség végre a valóságban is találkozott és megismerkedhetett. Különös érzés ez, hiszen a Diablo három karaktertípusának grafikája nem sok információt árul el az emberekről, így az első benyomást minden esetben a név adja a karakter mögött megbúvó személyiségről. Persze ha valaki a játékban véreskezű, gyilkos mágust alakít, az nem jelenti hogy, a valóságban is gonosz lenne. De azért mégis óhatatlanul elképzeltem néhány játékost, hogyan is nézhet ki a valóságban. Jókat mosolyogtam azon, ahogy egymás névcéduláját böngésztük, s aztán örömmel kiálltottunk fel az ismerős nevek láttán: „Tényleg Te vagy az XY?!". Jó volt, tényleg. Bevallom, a hangulat tetőfokát nem várhattam meg, mert mi idejekorán leléptünk. Amíg ott voltunk, a jónép bizony a kaja környékén csoportosult és mindenféle finomságokat pakolt az arcába, meg beszélgetett, vitatkozott és nevetett. A hangerő miatt mondjuk eleinte nem is lehetett volna a nagyteremben kommunikálni...

Állítólag lemaradtunk az össznépi táncról és buliról, de nem bánom. A lényeg megvolt, igaz, még csak felületesen, de mégis megismerkedhettem a Diablo Páholy tagjainak nagy részével, és ha felmegyek a Battle.net magyar csatornájára, akkor immár valóban ismerős arcok mosolyognak illetve morognak vissza rám.

Vajon van, vagy lesz még egy ilyen játék, mely képes ilyen közösségeket egységbe forrasztani?!

Lily(DT)

CHIP KATONÁK

Az álomgyár ismét alkotott, bár az igazsághoz hozzátartozik hogy én nem ezt, pontosabban kicsit mást vártam. A film vége felé realizálódott bennem ama gondolat, hogy ez a film talán nem is rossz csak éppen én nőttem fel. Ezt alátámasztandó, hogy a mellettem ülő gyermeksereg vígan visítozott a játék katonák életre kelését követő hatalmas hejehuján. Míg ők élvezték a filmet jómagam a vizuális effektusok tengerében próbáltam boldogan evezni, s nem jéghegynek ütközni, mint egy másik, az effektusok megvalósítása terén nem éppen mesterműnek tűnő eredménytelenség, na de ez egy régi történet. Szóval a trükkök jók, a történet gyermekded, de hát elvileg nekik készült, s ugyan mit lehet kihozni egy halom játék élettel való megtöltése utáni kalamajkából. Semmit! A rendező nem tudott, és nem is akart változtatni az egyszer már bevált, és a nevével fémjelzett Szörnyecskék című film receptjén.

S hogy az eredmény mi lett? Ugyanaz csak KICSIBEN.

Ott akkor az, tetszett, itt ez most nem, de közben eltelt tán már több mint 10 év, s ez nem a film hibája. Talán majd legközelebb az ANTZ vetítésén én fogok visítozni, s az előbb említett generáció, próbál valami más tengerében evezni, remélem, eredményesebben, mint azt én tettem, ott akkor amikor talán valami mással hasznosabban eltölthettem volna az időmet. Addig is, ha teheted azért nézd meg, talán neked bejön.

SASA
sasa1@freemail.c3.hu

Cheat

RAGE OF MAGES

Játék közben gépeljük be, hogy #Chicken a cheat kódok engedélyezéséhez:

#modify self +god — isten mód
#modify army +god — isten mód
#create gold — extra arany
#killall — ellenséges egységek meghalnak
#pickup all — mindent felvesz
#show map — teljes térkép
#hide map — térkép elrejtése
#event [any number] — az unitokról

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

A T lenyomásával juthatunk Talk módba, ahol is használhatjuk az alábbi kódokat:

mpgod — isten mód
mpkfa — teljes lőszer, védlem, erő
mphealth — teljes erő
mpammo — teljes lőszer
mparmor — teljes védelem
mpclip — toggle clipping
mppos — kordináták a képernyőre
mpcamera — kamera állítás
mplightscape — fények állítása

TOMB RAIDER: UNFINISHED BUSINESS

Pályaugrás: Lépjünk előre egyet (SHIFT-tel), lépjünk hátra egyet (SHIFT-tel), forogjunk körbe háromszor az óramutató járásával megegyező irányba (SHIFT-tel), majd ugorjunk előre (ALT-tal)

Összes fegyver: Lépjünk előre egyet (SHIFT-tel), lépjünk hátra egyet (SHIFT-tel), forogjunk körbe háromszor az óramutató járásával megegyező irányba (SHIFT-tel), majd ugorjunk hátra (ALT-tal)

THE 5TH ELEMENT

A főmenüben írhatjuk be az alábbi kódokat, majd válasszuk ki a New Game-et:

RALPH — pálya ugrás
DAVID — végtelen
THIERRY — ellenséges lépések
JEROME — pajzs
OLIVIER — összes fegyver
FANETTE — összes object
BENOIT — összes film
JOEL - összes cheat engedélyezve

LODE RUNNER 2

Játék közben nyomjuk meg az ESC-t, majd amikor feltűnik az options menü írjuk be, hogy glazed donut a cheat mód engedélyezéséhez. Egyszerre egy kódot írhatunk be, a kód helyes beírása után egy hangot hallhatunk.

[F3] — vissza az előző pályára
[F4] — pályaugrás
[Alt] + 8 — végtelen bomba single player módban
[Alt] + [F12] — öttel több élet single player módban

DEER HUNTER 2

camera set fox# — Foxcam! egy rókaszemeivel láthatunk
dh2tracker — az áldozat látható a GPS-en és a térképen
dh2shoot — a lövésünk el fogja érni a leközelebbi célpontot
dh2deadeye — ArrowCam! a célpont szemével láthatjuk a lövést
dh2honey — megjelenik egy szarvas
dh2circle — szarvassá válsz
dh2sightin — ?
dh2wright — Fly mód
dh2doolittle — tudsz beszélni az állatokkal
camera set deer1 — DeerCam! más szarvasok is feltűnnek
camera set player — a vadász szemével láthatunk
dh2flash — nagyon gyorsan futunk
dh2supaflash — nagyon gyorsan futunk, mint egy Bionic Man.
dh2thunder — vihar
dh2light — villámcsapás
dh2rain — eső
Dh2snow — havazás
dh2blizzard — ismétlődő időjárási effektek
dh2deerzilla — nagy szarvas
camera set crow# — Crowcam!

KLINGON HONOR GUARD

A konzolba történő begépelés előtt nyomjuk meg a ~ billentyűt.

ALLAMMO — 999 lőszer minden fegyerünkhöz
FLY — repülés körbe
GHOST — falonátjárás
GOD — nem hatnak ránk a támadások
INVISIBLE — láthatatlan leszel
KILLPAWNS — összes ellenfél lenyomása
WALK — a „GHOST" és „FLY" kikapcsolása
SLOMO # — a játék sebességének növelése és csökkentése (1.0 az alap)
SUMMON — fegyver vagy tárgy kihelyezése a világra (pl SUMMON WEAPONNAME)
PLAYERSONLY — idő befagyasztása
OPEN MAPNAME — Ugrás egy másik pályára (pl OPEN MAPNAME)
BEHINDVIEW 1 — 3rd person nézetbe kapcsolás
BEHINDVIEW 0 — az előző visszaállítása

ESCAPE: OR DIE TRYING (ODT)

Ha jól gépeltük be a parancsokat, akkor egy hangot hallhatunk.

A főmenüben:

LACRIMOSA — Az új játék kezdésekor megjelenik egy új menü, melyben kiválaszthatjuk, hogy honnak kezdhetjük el a játékot.
SOPHIA — Sophia megjelenik a választható karakterek között.
KARMA — Karma megjelenik a választható karakterek között.

Játék közben gépelhetjük be a kódokat, melyek elött nyomjuk meg az ESC-t (Pause)

XUL — teljes energia (Red Bar)
BOZ — teljes mana (Purple Bar)
JBB — mind a 4 fegyver teljes kapacitáson
MATH — növeli mind a 4 fegyver hatásfokát
GRABO — a védelmet, a fegyveek és a spirit szintet emeli
MUMU — Experience pontok a maximumra
ALEX — 50 életet kapunk
RIK — összes spellt ismerni fogjuk
VINCE — egy csillagot kapunk minden egy varázslatért
CACHOU — teljes energia, teljes mana, Experience pontok a maximumra, mind a 4 fegyver teljes kapacitáson, a védelmet, a fegyveek és a spirit szintet emeli, összes spellt ismerni fogjuk, 4 csillag minden varázslathoz
BAR — ?
BIRDY — ?
ODT — ?

H.E.D.Z.

Nyomjuk meg a T-t az üzenetekhez és írjuk be:

OH MY GOD — isten mód
TOO HARD FOR ME — AI kikapcs

HERETIC 2 (DEMO)

A konzolba beírható parancsok:

playbetter — isten mód ki/be
twoweeks — végtelen energia ki/be
aquaticape — notarget ki/be
victor — összes ellenfél kinyírása
kiwi — no clipping on/off
angermonsters — nagyon gyenge szörnyek
crazymonsters — nagyon erős (berserk) szörnyek
god — isten mód
impulse 9 — fegyvek és mana
impulse 10 — fegyverválasztás és full mana
impulse 13 — tárgyak
impulse 14 — transzformáció
impulse 25 — Tome of Power
impulse 32 — láthatatlanság, boots, force cube, plus
impulse 35 — nincsenek szörnyek
impulse 36 — szörnyek megállnak
impulse 39 — repülő mód
impulse 40 — a szintedet növeli eggyel
impulse 41 — a tapasztalati pontjaidat növeli
impulse 43 — összes fegyver, mana és tárgy
impulse 171 — Paladin
impulse 172 — Crusader
impulse 173 — Necromancer
impulse 174 — Assassin
impulse 254 — „King Of The Hill" kijelzése
give h <0-999> — 0 - 999 health pont
noclip — no clipping mód
notarget — nincsenek ellenfelek
changelevel — pályaválasztás

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

A chat ablakban gépelhetjük be a kódokat:

king arthur — a madarak sárkányokká változnak (999 HP)
grantlinkspence — ???
pow big mamma — új egység BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)
convert this! — új pap („Saint Francis"), villámmal öl (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)
stormbilly — sci-fi robot („Zug 209") (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

KNIGHTS & MERCHANTS

Nyissuk ki az Inventory ablakot, kattintsunk rá a Storage House-ra, majd egyszer az alábbi dolgokra. A vörös háromszög megmutatja a kiválasztás helyét

Row 1, item 3 (Wooden Boards)
Row 2, item 2 (Iron Bars)
Row 2, item 4 (Wine Casks)
Row 3, item 1 (Bread)
Row 3, item 5 (Cooked Meat)
Row 4, item 1 (Animal Hide)
Row 4, item 5 (Plate Mail)
Row 5, item 1 (Hand Axes)
Row 5, item 2 (Swords)
Row 5, item 3 (Lances)
Row 5, item 4 (Pikes)
Row 5, item 5 (Long Bows)

HARDWAR

A játék elején a Game Launch screenen, menjünk a Controls & then Buttons részhez válasszuk ki a joyt (kizárólag joy).

Válasszuk ki a nyomógomb funkcióját GOD HANGER-re. Amikor megnyomjuk a gombot a hangárba kerülünk, ahol is szabadon válogathatunk a fegyverek, programok között és még szabadon növelhetjük a pénztárcánk tartalmát is.

TOTAL DISTORTION

A karakter generáló képernyőn, amikor rákattintunk a READY gombra tartsuk nyomva a CTRL-t. Ilyenkor egy titkos fejlesztői képre jutunk, ahol is kiválaszthatjuk az indulási poziciót, a nálunk levő tárgyakat és a kezdéskor kapott pénz mennyiségét.

SPACE ACE

Az intro alatt írjuk be, hogy BORF és nyomjuk meg a tűzgombot a könyebb játékhoz.

QUARANTINE(DEMO)

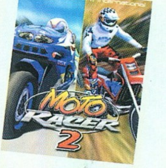
C+T az összes kocsi elérhető

Bear™

ECOBIT Multimédia Karácsony

Fantasztikus karácsonyi meglepetésekkel várunk üzleteinkban!

- Minden szoftver mellé ajándékot adunk
- Az első háromszáz vásárló korlátozott példányszámban megjelenő „Electronic Arts video" CD-t kap ajándékba!
- Ajándék pólót adunk, ha ezzel a hirdetéssel teljesárú játékprogramot vásárolsz!
- Igényelj INGYENES törzsvásárlói kártyát üzletünkben!
- Postai megrendelésnél a csomagküldés költségét mi álljuk!

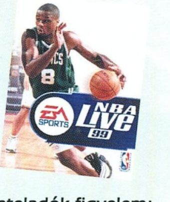


PCCD ÚJDONSÁGOK

- Moto Racer 2 ◄
- Populous 3. ◄
- Trespasser ◄
- World War II Fighters ◄
- Delta Force ◄
- Test Drive 5 ◄
- Magic & Mayhem ◄
- Fighter Pilot ◄
- Future Cop LAPD ◄
- Recoil ◄
- Extreme G
- Turok 2
- Gangsters
- Tomb Raider III.
- Thief: The Dark Project
- Half-Life
- GP Legends
- Caesar III.
- Settlers III.

PCCD KARÁCSONYI AKCIÓ

X-Files: The Game ◄	~~11.990.-~~	6.990.-
Xenocracy ◄	~~6.990.-~~	2.990.-
Wargames ◄	~~11.990.-~~	4.990.-
Croc ◄	~~6.990.-~~	4.990.-
X-Files - UA ◄	~~7.990.-~~	2.990.-
Resident Evil	~~6.990.-~~	3.990.-
Harvester	~~4.990.-~~	1.990.-
Shadows of the Empire	~~6.990.-~~	3.990.-
Hardline	~~4.990.-~~	1.990.-
Lucas Arts Pack 3.	~~11.990.-~~	6.990.-
Sreamer 2/Rally	~~6.990.-~~	2.990.-
Street Fighter Alpha 2	~~6.990.-~~	3.490.-
Mega Man 4x	~~6.990.-~~	3.490.-



PC ÉS PSX HARDVER

Joystick	4.990.- tól
Gamepad	1.990.- tól
Kormány	19.990.- tól
Pisztoly PSX	5.990.- tól
Play Station alapgép	31.990.- tól
Voodoo 4MB	14.990.- tól
Voodoo II. 12MB	39.900.- tól
Hangkártya	4.990.- tól
Hangfal	1.990.- tól

DAEWOO KONFIGURÁCIÓK

Pentium Multim. konf.	244.990-
PII Multimedia konf.	299.990-

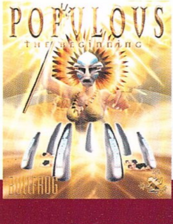
EA SPORTS SOROZAT

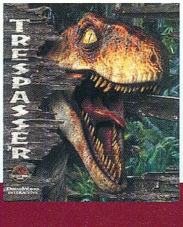
- FIFA 99 ◄
- NBA 99 ◄
- NHL 99 ◄
- Tiger Woods
- Madden NFL
- ESPN Pro Boarder

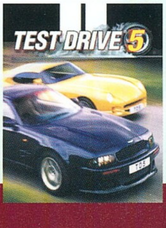
A ◄ ábrával jelzett játékok magyar kézikönyvvel és dobozban kerülnek forgalomba.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladók figyelem:
Electronics Arts, Virgin Interactive, Interactive Magic, SCI, Grolier termékek közvetlenül a magyar képviselettől. Értékesítési feltételeinkről kérjenek tájékoztatást Nagykereskedelmi részlegünknél:
1075 Bp., Wesselényi u.28. Tel.: 351-9759, Fax.: 352-8549

EcoBIT Multimédia Kft.
Kis és nagykereskedelmi üzlet:
1077 Wesselényi u.25.
Tel.: 351-3078
ecobit@mail.datanet.hu







EcoBIT Multimédia Kft.
Kiskereskedelmi üzlet:
PÓLUS CENTER
Market Street 381.
Tel.: 419-4175
Nyitvatartás: minden nap 10.00-20.00 óráig

Info hotline: 351-3078, ecobit@mail.datanet.hu, www.ecobit.hu

Legújabb
CYBERSTONE ENTERTAINMENT
megjelenések
Európa 98 CD Atlasz
Br. 8.990 Ft
LAKÁSTERVEZŐ 3 DIMENZIÓBAN
Br. 4.990 Ft
Találmányok és Feltalálók
Br. 9.990 Ft
POP lexikon
Br. 7.990 Ft
NASA AZ ŰRKUTATÁS TÖRTÉNETE
Br. 7.990 Ft
Br. 6.990 Ft
JÁTSZÓHÁZ Gyerekeknek CD-ROM
Br. 5.990 Ft
ÚTON 2
Elméleti tananyag
Műszaki ismeretek
Gyakorlati felkészítő
Vizsgák menete
Utánképzés - vezetéstechnika
Tesztek
Játék
MAGYAR KRESZ OKTATÓ CD-ROM
Br. 7.990 Ft
A jövő titkai
ASZTROLÓGIA
Br. 7.990 Ft
JT 272
PC Dominator
Logic 3
Analóg joystick számítógépekhez
4 irányú nézet vezérlő
Tolóerő vezérlés
LED kijelzés
4 db félautomata és automata tűzgomb
Jobb és bal kezes mód
CH/Thrustmaster kompatibilis
8.990 Ft+Áfa
JT 226
Kormány és pedál
Logic 3
Önkalibráló technológia
9 db tűzgomb
8 irányú kurzor
Kormányforgatási szög-kiválasztás
Programozható gáz és fékpedálok
15.990 Ft+Áfa
JT 273
PC Terminator
Logic 3
Analóg joystick
Automata kalibrálás
4 irányú nézet váltó vezérlő
Tolóerő és jobb/balirányú csűrés vezérlő
4 db félautomata és automata tűzbomb
CH vagy Thrustmaster
7.990 Ft+Áfa
Smile
Minőség
Ergonómia
Design
Biztonság
Garancia
1+2 év garancia
Smile Monitor disztribúció
SVGA felbontás 1024x768
Non interlace, 0.28 dot/inch
MPR II szabvány, digitális vezérlés, LED-es visszajelzés, energiatakarékos üzemmód
Smile 14"-tól 27.900 Ft+Áfa-tól
HARDLINE™
Termékcsalád
Teljes PC konfigurációk
CD-ROM meghajtók
SB kompatibilis hangkártyák
Floppy meghajtók
Külső és belső faxmodemek
Játékpadok, botkormányok
Aktív hangfalak
Számítógép kábelek
CD tokok
Tisztító folyadékok
Egerek, egérpadok
Egyéb kiegészítők
TUROK II DINOSAUR HUNTER
SEEDS OF EVIL
Acclaim
TUROK II
TOMB RAIDER III
EIDOS INTERACTIVE
Automex multimedia
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu